TORMENTA20

GUIA DE DEUSES MENORES

MAIS DE 50 DIVINDADES E DEVOÇÕES
PARA O MAIOR UNIVERSO DE FANTASIA DO BRASIL

TORMENTA20

GUIA DE DEUSES MENORES

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 2

DEUSES MENORES DE ARTON 5

A Espada-Deus 5
Akok 5
Altair 6
Anilatir 7
Apis 8
Artaphan 8
Ayllana 9
Beluhga 10
Benthos 11
Betsumial 11
Blinar 12
Caerdellach 13
Canastra 13
Canora 14
Cette 14
Champarr 15
Dahriol 16
Drumak 16
Dunsark 17
Elrophin 18
Escamandra 19
Esmeralda 19
Garanaam 20
Garth 20
Goharom 21
Granto 22
Gratissa 23
Hippion 24
Hurlaagh 25
Hydora 26
Inghlblhpholstgt 27
Irione 28
Jandra 29
Klangor 29
Kurur Lianth 30
Laan 31
Lamashtu 32
Lupan 33
Luvithy 33
Marina 34
Mzzileyn 34
Nerelim 35
Neruíte 36
O Deus Cristal de Urielka 37
O Deus das Cidades 37
O Deus do Medo 38
Piscigeros 39
Rhond 39
Sartan 41
Sckhar 42
Sunnary 43
Tamagrah 44
Teldiskan 44
Tessalus 46
Toris 46
Tukala 47
Ur 48
Yasshara 49
Zadbblein 50
Zakharov 51

DEUSES MORTOS E RENASCIDOS 52

CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO: Leonel Caldela, Rafael Dei Svaldi, Ricardo Berger, Miguel Souza, José Cerqueira e Elisa Guimarães.

TEXTO ADICIONAL: Marlon Teske, Thiago Rosa, Tiago Orib e Victória Cernicchiaro.

EDIÇÃO: Marcelo Cassaro e Miguel Souza.

CAPA E ARTE: Anderson Jackal, Dan Ramos, Danilo "Meowchado" Moraes, Dulcelino Neto, Guilherme Tero, Janio Garcia, João Garin, Lobo Borges, Odmir Fortes, Pedro "Staztho-Art" Mattos, Robert Gonçalves, Rodrigo Lopes e Samuel Marcelino.

PROJETO GRÁFICO: Dan Ramos.

DIAGRAMAÇÃO: José Cerqueira.

REVISÃO: Emerson Xavier.

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Laura Reginin.

EDITORA-CHEFE: Karen Soarele.

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André Schwertz, Bruno Piñeiro, Daniel Boff, Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel dos Santos, Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Laura Reginin, Leticia Mendes, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marina Alvarez, Marcus Vinicius, Marlon Vernes, Maurício Feijó, Miguel Souza, Priscilla Souza, Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib, Victória Cernicchiaro e Yasmim Borges.

JAMBÔ

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

TORMENTA é Copyright © 1999-2025 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J.M. Trevisan. Baseado em material original de Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino e J.M. Trevisan.

1ª edição: maio de 2025 | v1.1
ISBN: 978658337597-1

INTRODUÇÃO

Arton tem vinte deuses — a maioria de vocês sabe disso. Vinte deuses maiores. Mas, se algo é maior, deve haver também algo menor.

Sim, Arton tem muito mais de vinte deuses — deuses menores. *Tormenta* nasceu inspirado por antigos RPGs de fantasia, muitos dos quais com deuses em diferentes escalas, desde mortais poderosos até entidades cósmicas.

Arton não é bem assim. Entre os deuses maiores e menores, existe um abismo de diferença — não há "deuses medianos". O Panteão é uma confraria exclusiva, à qual pertencem as divindades que governam os aspectos mais importantes e sagrados da Criação. Quedas e ascensões entre os deuses maiores são eventos raros, marcantes, únicos. Eles são as grandes estrelas, alguns dos personagens mais importantes no jogo. O mais poderoso deus menor não chega nem perto do mais fraco deus maior. As divindades maiores são supremas, suas disputas determinam a história de Arton. Já os menores, bem… podem ser um cristal, um hobgoblin, um peixe em um lago nas montanhas, uma vovó.

Ainda assim, contra todas as chances, boa parte do público de *Tormenta* ama seus deuses menores. Talvez por serem diferentes. Humildes, simpáticos, sem a prepotência intimidante dos grandões. Acessíveis, próximos, mais íntimos de seus devotos.

Estas páginas não trazem todos os deuses menores, de modo algum. Eles são incontáveis e inconstantes, surgem e desaparecem a todo momento — conforme as novas regras vistas em *Deuses de Arton*, deuses menores existem em todos os tamanhos e formas, praticamente tudo pode resultar em um deus! Mas aqui está, sim, a seleção mais divertida que conseguimos elaborar.

Aproveite-os. Escolha um deles como patrono para seu próximo personagem (ganhando um poder bem bacana). Ou como contratante para a próxima missão do grupo. Ou use seus devotos como NPCs únicos. Ou torne-os inimigos, talvez deixando o próprio deus como chefe final da campanha. Ou tenha alguma outra ideia ainda mais estranha, que você será o primeiro a executar.

Como dizem, Arton é um mundo de problemas. Maiores e menores. Como seus deuses. Quem você acha que causa quase todos os problemas?

— Marcelo Cassaro

USANDO ESTE LIVRO

O Guia de Deuses Menores é um suplemento simples, mas carregado de poderes divinos. Como o nome sugere, traz diversos deuses menores para o mestre usar em suas aventuras pelo mundo de Arton.

DEUSES MENORES

A imensa maioria dos devotos de Arton acredita que a ascensão à divindade é fruto de adoração, admiração, amor e respeito que a criatura (ou objeto) recebe ao longo de sua vida. Apesar de essa teoria não ser aceita por todos, é inquestionável que a fé dos artonianos chegou a transformar um cristal em um deus consciente e poderoso.

Contudo, por mais impressionante que seja se tornar uma divindade local, a distância entre um deus menor e uma das divindades do Panteão é imensurável. Deuses menores existem aos milhares e costumam ter influência mínima ao redor de um conceito específico ou uma região pontual do mundo, raramente sendo adorados — ou sequer conhecidos — do outro lado do continente.

Para o povo de Arton, no entanto, isso não importa. Se Gratissa, a Deusa Menor da Hospitalidade, é quem concede milagres a uma vila desconhecida nas fronteiras do Império de Tauron, ela será adorada como a deusa mais importante da vila, mesmo não ocupando um lugar no Panteão.

Por isso a expressão "deus menor" é simplesmente um termo técnico, usado por acadêmicos ou estudantes da religião. Para o povo que implora por proteção, sorte, saúde e prosperidade, Gratissa é a Deusa da Hospitalidade assim como Hippion é o Deus dos Cavalos e Marina é a Deusa dos Marinheiros. Tão ou mais importantes que qualquer membro do Panteão, não havendo nada de "menor" neles.

Para saber mais sobre Gwendolynn, Tibar e Mauziell, e sobre como se tornar um deus menor, veja o livro *Deuses de Arton*.

Atenção! Os textos deste suplemento podem conter *spoilers* das obras em que os deuses menores aparecem.

CARACTERÍSTICAS DE DEUSES MENORES

Todos os deuses menores possuem suas próprias crenças e objetivos, seu símbolo sagrado e todas as demais características dos deuses descritas em *Tormenta20*, p. 96. Além dessas, cada deus menor possui uma natureza e um status divino.

NATUREZA

Divindades menores podem emergir de mortais, monstros ou mesmo objetos. Outras ainda são criaturas únicas que surgem espontaneamente, como resultado da adoração a certo objetivo. Deuses podem resultar de atos, eventos ou até ideias — enfim, qualquer coisa em que as pessoas acreditem. Um Deus da Pesca não precisa se originar de um pescador mortal; pode surgir pela simples devoção dos pescadores a seu ofício.

Muitos seres se tornaram deuses menores por sua majestade e soberania; os Dragões-Reais são divindades com seus próprios cultos. Também não é raro um herói alcançar esse status, venerado através dos reinos por suas façanhas. Bastante conhecida é a trajetória da elfa Gwendolynn, antiga clériga de Tanna-Toh que, após colocar fim ao escravagismo dos minotauros, se tornou Deusa da Liberdade.

Cada deus menor tem uma natureza entre as seguintes.

CONCEITO VIVO

A divindade se origina de uma ideia, um ato ou um evento específicos, que desperta a fé e devoção de um número suficiente de pessoas. Diferente de outros deuses menores, um conceito vivo não tem forma física.

ENTIDADE PRIMORDIAL

São seres fundamentais, necessários para a vida dos artonianos ou para a própria existência em Arton, que surgiram espontaneamente nos primórdios da Criação. Embora sejam quase tão antigos quanto o próprio mundo, apenas aqueles que atraem a atenção de devotos se tornam deuses menores.

DRAGÃO-REAL

Feras ancestrais de enorme poder físico e místico. Aqueles que descendem do pai de todos os dragões, Kallyadranoch, são dotados também de centelha divina, ocupando o posto de deuses menores. Alguns, como Sckhar, exibem seu status divino abertamente; outros podem ser mais discretos.

MORTAL ASCENDIDO

Este é o caminho dos mortais que buscam alcançar a divindade. Heróis que realizam grandes feitos podem atrair a admiração, e a devoção, daqueles impactados positivamente por seus atos. Mestres de habilidade extrema podem se tornar paradigmas divinos de sua arte ou técnica. Mesmo criaturas ditas irracionais, como animais, podem se tornar símbolos que despertam a fé de outros.

OBJETO DESPERTO

Um item inanimado, como uma arma ou estatueta, pode se tornar magicamente consciente e ser cultuado por adoradores. Sua consciência pode ser resultado de um grande feito em que teve participação, ou fruto de algum ritual que lhe concedeu grande poder. Objetos despertos geralmente não se movem, repousando em um santuário ou local seguro. Não raro, sua localização é destino de devotos peregrinos.

STATUS DIVINO

Esta é a medida do poder de um deus menor. Opera em uma escala de 1 a 5 (status maiores que 5 correspondem a deuses maiores) e indica quais habilidades ele é capaz de conceder a seus devotos e quantas dádivas pessoais pode acumular.

STATUS 1

Estes "deuses" são pouco mais que santos ou heróis locais. Um deus menor de status 1 pode ser um ídolo de origem misteriosa, uma formação natural peculiar, uma antiga joia de família ou algum animal curioso da região — como aquela raposa de esperteza ímpar que sempre evita todas as armadilhas. Alguns, como Drumak, o Deus do Duelo, podem ter seu culto restrito a certas pessoas, ou secreto. Outros ainda são líderes carismáticos, que sequer se consideram "deuses", até ficando constrangidos quando são chamados assim.

É quase impossível para este deus menor ser conhecido por qualquer pessoa afastada de seu círculo. Seu culto é restrito a aldeias, famílias, tribos ou pequenos grupos de cultistas.

STATUS 2

Este deus tem considerável poder pessoal, e seus feitos divinos já alcançam fiéis longe das fronteiras de sua região de origem. Além de sua própria potência divina, conta com o apoio de um grande número de adoradores e/ou de uma modesta organização formal estabelecida, capaz de acolher novos devotos e transmitir suas crenças.

STATUS 3

Neste nível surgem deuses menores cujos nomes são entoados através de reinos inteiros, ou conhecidos mesmo em terras distantes. Podem ser animais ou monstros de determinado tipo — um Deus dos Coelhos, uma Deusa das Múmias, um Deus dos Trobos. Estes deuses também podem estar ligados a emoções menores, fenômenos estranhos, objetos importantes, festivais locais ou atividades valiosas. Tais deuses possuem um considerável número de fiéis e muitas vezes contam com algum tipo de organização, local ou regional, capaz de oferecer suporte ao culto e alcançar novos devotos. Grande parte dos deuses menores mais conhecidos em Arton atingiu este status.

STATUS 4

Neste status estão vários deuses menores que representam grandes povos ou raças (isso é, aqueles sem seu próprio deus maior), como Hurlaagh, o Deus dos Hobgoblins. Ou ideias poderosas, como o Deus das Cidades. Ou ainda aspectos culturais muito importantes em nações inteiras, como Hippion, o Deus dos Cavalos, cultuado no reino equestre de Namalkah. Um povo que cultua sua própria divindade criadora pode também venerar certo número de deuses menores. Os anões reconhecem Khalmyr e Tenebra como seus deuses principais. Contudo, muitos são devotados a Goharom, o Deus dos Machados; Granto, o Deus dos Escultores; Klangor, o Deus das Armaduras, e Zakharov, o Deus da Bravura, entre outros.

STATUS 5

Os mais soberanos e influentes deuses menores estão também entre os seres mais poderosos de Arton. Talvez os exemplos mais conhecidos sejam os Dragões-Reais divinos, como Sckhar e Beluhga, ou Tibar, o Deus do Comércio. Até onde se sabe, estes deuses são os únicos capazes de ascender como divindades maiores quando o Panteão está incompleto. É claro que não necessariamente um deus menor vai ocupar o posto vago (um mortal, como Arsenal ou Thwor, pode tomar seu lugar). Mas deuses menores com aspirações ao Panteão devem primeiro ascender a este status.

Deuses menores deste status já foram mais numerosos. Muitos, no entanto, acabaram abatidos durante a histórica e devastadora Batalha dos Deuses contra as forças da Tormenta, pela retomada de Tamu-ra. Na falta de bons substitutos viáveis, dizem que Valkaria vem trazendo a Arton oportunidades (alguns dizem "problemas") para que mais deuses menores prosperem. Alguns de seus irmãos concordam com a iniciativa, outros a rejeitam — talvez temendo serem derrotados por futuros aspirantes.

DEVOTOS DE DEUSES MENORES

Todos os deuses menores podem ter clérigos e frades. Conforme suas naturezas, também podem ter druidas e paladinos (veja abaixo), bem como aceitar devotos de outras raças ou classes.

CÍRCULOS DE MAGIAS

Devotos de deuses menores em classes conjuradoras divinas (clérigos, druidas, frades...) podem aprender e lançar magias apenas até o círculo máximo que seu deus oferece, mesmo que o nível do devoto permita acesso a círculos superiores. Quando esse limite é atingido, existem três caminhos possíveis para o conjurador: acatar a limitação por lealdade ao deus; abandonar sua devoção e buscar uma divindade mais poderosa, ou ativamente buscar elevar o status de sua divindade, arrebanhando mais devotos e/ou realizando outros feitos que promovam sua causa.

Essa limitação é apenas para os seus devotos. Se você for um conjurador divino (clérigo, druida ou frade), ou por qualquer outro efeito puder lançar magias divinas, e se tornar um deus menor, continua mantendo sua capacidade de lançar qualquer círculo de magias que já pudesse lançar, independente de seu status divino. Por exemplo, se você for um clérigo de 13º nível e um deus menor de status 2, continua podendo lançar magias de 4º círculo.

PODER CONCEDIDO

Cada deus menor oferece um único poder concedido. Para devotos de classes divinas (que normalmente teriam acesso a dois poderes concedidos), em vez de um segundo poder, o devoto recebe uma quantidade de PM adicionais igual a 1 + o status divino do deus, limitada por seu nível.

DEUSES MENORES E PALADINOS

Estes campeões divinos são um luxo para deuses menores; abençoá-los com poderes especiais muitas vezes está no limite de suas capacidades. Assim, um deus menor que aceite paladinos entre seus seguidores pode ter apenas um deles por vez. Este guerreiro santo costuma ser responsável pela segurança pessoal do deus, atuando como fiel guarda-costas, mas também pode ser enviado em missões especiais. A ligação entre um deus menor e seu paladino único é sempre muito forte — mais que servo e senhor, muitas vezes são grandes amigos, ou mesmo amantes.

DEUSES MENORES DE ARTON

A ESPADA-DEUS

OBJETO DESPERTO, STATUS DIVINO 1

A Espada-Deus é a obra-prima de Rhond (ele próprio o Deus das Armas), uma arma lendária que transcende seus portadores. Já esteve nas mãos de guerreiros valentes, heróis gloriosos, assassinos astutos e santos devotos, mas os nomes desses mortais se perderam no tempo — pois a espada é maior que qualquer um deles. Sempre que cumpria seu propósito, acabava esquecida em locais remotos, esperando por um novo destino. Podia estar presa em algum lugar de onde só seria tirada por um mortal digno. Ou no fundo de um lago, sendo entregue por uma náiade, ou cravada em uma pedra, selecionando quem pode arrancá-la.

Além de guerreiros de uma aldeia no antigo Reino de Yudennach, a Espada-Deus tem poucos devotos em estruturas organizadas, sendo adorada mais comumente por clérigos nômades que migram de batalha em batalha. A Espada-Deus não rege um portfólio definido. Em vez disso, ela apenas é adorada, apenas é a ferramenta, a instigadora e a protagonista em inúmeras histórias de batalha e heroísmo. A última dessas foi a batalha em que Orion Drake liderou um exército de deuses menores para derrotar Crânio Negro e expulsar a Tormenta de Tamu-ra, conquistando a primeira vitória de Arton contra os lefeu. Até onde se sabe, a Espada-Deus ainda se encontra de posse do cavaleiro, mas a qualquer momento ela pode ser "perdida", para que seja encontrada por um novo campeão valoroso.

Crenças e Objetivos. Estar pronto para cortar, perfurar e matar. Defender-se, defender aqueles que se ama, defender sua honra e orgulho. Estar sempre pronto para empunhar uma espada — e usá-la. Realizar grandes feitos. Provar-se digno.

Símbolo Sagrado. Uma espada.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Espada longa.

Devotos. Anões, elfos, minotauros, bárbaros, caçadores, cavaleiros, guerreiros.

Obrigações & Restrições. As únicas armas empunhadas que o devoto da Espada-Deus pode usar são espadas. Além disso, para atacar com outras armas (como naturais), ele deve fazer ao menos um ataque com espada na rodada.

ESPADACHIM DIVINO — PODER CONCEDIDO

Você recebe +1 nas rolagens de dano e no multiplicador de crítico com espadas e, para você, todas as espadas marciais são armas simples.

AKOK
DEUS DOS LOBOS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 3

Um enorme lobo com dentes que se projetam fora da mandíbula, Akok é o Deus dos Lobos, mas também governa certas raças de cães, principalmente de guerra, de guarda e de caça. É cultuado por goblinoides e outros humanoides que usam lobos como montaria,

Akok, o Deus Menor dos Lobos

mas também por soldados responsáveis por bandos de cães de guerra, caçadores que só contam com seus cães ou lobos como companheiros e até mesmo por humanoides criados nos ermos por lobos. Devotos de Akok, entretanto, não são meros ginetes ou "donos": são parte da alcateia e veem os lobos como seus irmãos peludos. São abençoados com instintos para lutar e agir em bando como lobos.

Sendo um deus animalesco, Akok nunca revelou sua origem (não tendo capacidade ou interesse para isso). Também não existem registros de quando teria ascendido. No entanto, uma lenda afirma que Akok foi o primeiro lobo a se aproximar de uma comunidade humanoide — talvez pressentindo que um dia poderia haver cooperação entre essas espécies, talvez apenas ferido e precisando de ajuda. Segundo essa história, teria sido esse gesto que deu origem à domesticação de lobos que levou à existência dos cães.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Akok como o único grande alfa. Trabalhar em equipe. Proteger alcateias. Promover harmonia entre matilhas e a civilização. Combater ameaças que perturbam o equilíbrio natural.

Símbolo Sagrado. Uma grande pata de lobo rodeada por patas menores.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Espada curta.

Devotos. Centauros, dahllan, elfos, gnolls, goblins, kobolds, bárbaros, caçadores, druidas, guerreiros, ladinos, lutadores, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Akok não podem aprisionar ou matar lobos de qualquer tipo (como lobos-das-cavernas), nem permitir que outros o façam. Além disso, o grupo ao qual o devoto pertence (família, aventureiros, guilda...) é considerado sua alcateia. Ele não pode enganá-la, traí-la ou abandoná-la.

Espírito da Alcateia Poder Concedido

Você pode se comunicar livremente com todos os tipos de cães e lobos, como se estivesse sob efeito da magia *Voz Divina*. Além disso, quando ataca um inimigo que você esteja flanqueando, você recebe +2 na rolagem de dano.

"Você quer glória? Arrisque tudo. Se vencer sem risco, será apenas orgulho vazio."

— Rodrarr Matorc, anão da montanha

Altair
Deus das Montanhas

Mortal Ascendido, Status Divino 2

Este deus bárbaro era um homem alto, forte e musculoso. Usava apenas uma tanga, exibia o corpo cheio de cicatrizes e a cabeleira escura que parecia a juba de uma fera. Padroeiro dos que desafiam o mundo selvagem, escalou e venceu desafios nas maiores montanhas de Arton, além de ser associado à caça e à sobrevivência.

Embora seja o Deus Menor das Montanhas, Altair é mais do que isso: é o padroeiro do modo de vida das montanhas, da resiliência necessária para sobreviver e prosperar nesse tipo de ambiente, dos povos que nunca se dobraram à necessidade de erguer cidades em terrenos planos, mas mantiveram seus costumes ancestrais. Para muitos, as montanhas são território de monstros ou algo a ser "vencido" em uma escalada. Para os devotos de Altair, as montanhas são um lar desafiador, que acolhe seus habitantes ao mesmo tempo em que exige muito deles.

A ascensão de Altair já se perdeu no tempo. Ele surge como um herói folclórico em vários povos montanheses, desde as Lannestul até as Uivantes, e inclusive em algumas aldeias das Sanguinárias. Contudo, é consenso que não se trata de uma entidade, mas de um humano que ascendeu. Em todos os relatos, Altair aparece interagindo com a população, espreitando com bandos de caçadores e conversando com chefes. Mesmo entre seus devotos, parece ser uma pessoa quase comum. Existem inclusive histórias em que Altair obedece às ordens de um devoto, sendo mais um guerreiro em seu grupo!

Altair foi encontrado pela última vez nas Montanhas Lannestul, quando Orion Drake reuniu seu Exército de Deuses. Contudo, seu machado enorme foi usado pela última vez defendendo Betsumial, o Deus dos Vigias, quando então um vulcão surgiu sob seus pés e a horda lefeu conseguiu sobrepujá-lo na Batalha de Tamu-ra, em 1405.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Altair e as cadeias montanhosas de Arton. Desafiar as montanhas e seus perigos. Proteger as montanhas. Nunca recuar perante as dificuldades da natureza.

Símbolo Sagrado. Uma montanha com um machado cravado.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Machado de guerra.

Devotos. Anões, minotauros, naidoras, trogs, bárbaros, caçadores, druidas, guerreiros, lutadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Altair nunca podem recusar uma missão que envolva escalar ou desbravar uma montanha. Além disso, a cada 1d4+2 meses o devoto deve escalar a maior montanha da região onde está e passar um dia meditando em seu cume, para se reconectar com a natureza e com sua divindade.

Liberdade das Montanhas

Poder Concedido

Quando faz um teste de Atletismo para escalar, você rola dois dados e usa o melhor resultado. Além disso, se você estiver em terreno elevado, recebe +2 em testes de perícia contra criaturas em terreno inferior.

Anilatir
Deusa da Inspiração

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Anilatir, quando ainda era uma jovem mortal, trancou-se numa torre para que fosse resgatada por heróis. Ela mesma inventou uma série de perigos e desafios para seus salvadores e prometeu se casar com quem a libertasse. Muitos o fizeram, e ela viveu feliz para sempre por algumas semanas com cada um, até que se trancava de novo num lugar ainda mais inóspito, com mais perigos, para instigar heróis mais valorosos.

Quando enfim, depois de alguns anos, cansou-se do jogo, foi ela mesma uma aventureira, tendo sido clériga de Khalmyr, Thyatis, Lena, Nimb e Oceano. Após ter roubado uma fortuna de um dragão, decidiu entregá-la ao bardo que compusesse a melhor balada. Escolheu crianças que julgava terem potencial e arranjou para que suas famílias fossem chacinadas, impulsionando-as assim ao caminho de aventuras. Depois decidiu ser vilã, maquinando planos ilógicos de dominação e destruição para que heróis se levantassem para detê-la. Enfim, após essas e muitas outras peripécias, acabou ascendendo a Deusa da Inspiração, musa de bardos e centro de um minúsculo mas imaginativo culto.

A história de Anilatir é tão curiosa quanto improvável. Segundo esses relatos, ela parecia agir como uma divindade, decidida a inspirar mortais e sem qualquer preocupação com a própria segurança, mesmo muito jovem. Talvez isso seja sinal de que tais histórias não passam de mentiras. Ou talvez Anilatir tenha inspirado alguém (talvez seu paladino, o indefectível Tex Scorpion Mako) a desenvolver alguma técnica mágica que direcionasse sua própria inspiração a ela mesma, desafiando as barreiras do tempo. Impossível? Dizem que alguns clérigos de Anilatir já se interessaram pelo conceito do Akzath de Thwor…

Os clérigos de Anilatir se organizam (de forma bastante solta) em uma conspiração pela liberdade de Arton, eternamente combatendo a conspiração inimiga perpetrada pelos clérigos de Yasshara, a Deusa da Opressão, que desejam enclausurar o mundo em parâmetros rígidos e ordenados. Além disso, vivem aventuras, dançam, criam novas filosofias, entregam-se a todas as formas de expressão artística, traem o culto, arrependem-se, sagram-se cavaleiros, entram em guildas de ladrões… Fazem tudo que for diferente e inesperado. Serão seus melhores amigos, por pelo menos uma noite na taverna, desde que você aguente.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Anilatir com intensidade. Criar coisas novas. Estudar coisas novas. Tornar-se algo novo. Reinventar-se de tempos em tempos. Evoluir sempre e inspirar outros a fazer o mesmo.

Símbolo Sagrado. Um escorpião, uma máscara, uma estrela, um pincel… — seu símbolo muda a cada 2d10+10 dias, mas seus devotos estão sempre cientes da mudança.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Adaga, espada, arco longo… — muda na mesma frequência que seu símbolo sagrado.

Devotos. Quaisquer. Anilatir não rejeita ninguém que queira criar ou ser algo novo.

Obrigações & Restrições. Devotos de Anilatir devem trocar pelo menos um item vestido ou empunhado por outro que ainda não tenham usado a cada 2d10+10 dias. (Para este efeito, versões aprimoradas ou encantadas de itens contam como itens diferentes.) Além disso, deve estar sempre atento às tramas de Yasshara, a Deusa Menor da Opressão, inimiga mortal de Anilatir.

Anilatir, a Deusa Menor da Inspiração

Inspiração Concedida

Poder Concedido

Você pode gastar 2 PM para evocar o poder da criatividade. Até o fim da cena, sempre que fizer um teste de perícia, você recebe um bônus cumulativo de +1 nesse teste (ou seja, +1 no primeiro teste, +2 no segundo teste, +3

no terceiro e assim por diante). Esse bônus dura até o fim da cena ou até você fazer um teste de uma perícia que já tenha usado nesta cena.

"O mundo diz que eu não posso.
Minha alma grita que eu devo. E eu vou."

— Anjevian, humano sonhador

APIS
DEUSA DAS ABELHAS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 3

Também conhecida como Abelha-Imperatriz, Apis é a rainha de todas as abelhas de Arton. Ela vive em Tzeh'collmah, uma gigantesca colmeia no coração das Montanhas Lannestul, com milhares de abelhas gigantes como suas operárias. Alguns bárbaros das Lannestul aprenderam a temer e venerar Apis ao longo das eras. Nas redondezas, vários druidas, da mesma forma que os insetos gigantes, são considerados abelhas operárias ou campeiras, responsáveis pela proteção da colmeia e coleta de recursos, como néctar, pólen, resina e água.

Alguns sábios fazem uma relação curiosa: Apis habita as Lannestul, onde também ficava a antiga nação de Ked'Rach, dos gigantes. Sabe-se que os gigantes escravizaram os minotauros durante muitos séculos, e que os minotauros só conseguiram se libertar usando trabalho em equipe e organização meticulosa. Segundo esses sábios, Goratikis, o líder minotauro responsável por unir seu povo, teria se inspirado em Apis, após encontrar por acaso Tzeh'collmah e observar a organização e união metódica das abelhas. Caso haja alguma verdade nisso, esta deusa, mesmo pouco conhecida, teria tido um impacto decisivo na história de Arton.

De fato, algumas pessoas acreditam que peregrinar a Tzeh'collmah e vislumbrar Apis, talvez trazendo mel de volta, seja um rito que garanta o sucesso na formação de qualquer ordem, guilda, companhia mercenária ou organização com hierarquia rígida. Além de garantir que o peregrino nunca mais seja picado por abelhas…

Crenças e Objetivos. Reverenciar Apis e as abelhas. Proteger a colmeia e o futuro das abelhas. Promover harmonia entre as abelhas e a civilização, e combater ameaças a essa harmonia.

Símbolo Sagrado. Uma abelha em um hexágono imitando um favo de mel.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Dahllan, hobgoblins, kobolds, sílfides, trogs, bárbaros, caçadores, druidas.

Obrigações & Restrições. Devotos de Apis não podem aprisionar ou matar abelhas de qualquer tipo (como abelhas monstruosas), nem permitir que outros o façam. Além disso, devem consumir T$ 1 por nível em mel todos os dias.

CHAMADO DA COLMEIA

PODER CONCEDIDO

Você pode gastar 1 PM e uma ação padrão para invocar um enxame de abelhas Grande com duração sustentada, que surge em um espaço a sua escolha em alcance médio. O enxame pode passar pelo espaço de outras criaturas e não impede que outras criaturas entrem no espaço dele. No final de seus turnos, o enxame causa 2d6 pontos de dano de perfuração a qualquer criatura em seu espaço (Reflexos CD Sab reduz à metade). Você pode gastar uma ação de movimento para mover o enxame 12m. A cada patamar além de iniciante, você pode gastar +1 PM quando invoca o enxame para aumentar seu dano em +2d6.

ARTAPHAN
DEUS DA AMIZADE

CONCEITO VIVO, STATUS DIVINO 2

Artaphan talvez seja único entre os deuses menores de Arton. Enquanto pessoas e até mesmo objetos foram elevados à divindade durante o período em que o Panteão estava incompleto, Artaphan foi criado a partir do nada.

Darien, um trambiqueiro (antes bandoleiro, depois Cavaleiro do Corvo e depois o infame Cavaleiro Risonho), inventou-o para ludibriar os cidadãos de Roschfallen e impedir que cultuassem a Tormenta ou deuses malignos. De fato, o próprio nome do deus é um anagrama de "patranha" — um sinônimo de mentira. O resultado foi um deus pequeno, esquálido, fraco… mas ainda assim um deus. Artaphan não era nada antes de se tornar divino. Nasceu capaz de falar, compreender e abençoar o mundo, imortal, formado de crença pura. Tem consciência de que Darien o inventou e sente gratidão, mas não é um servo dele.

Tudo indica que, pelo menos durante o início de sua vida, Artaphan seja extremamente maleável, afetado pela crença de seus devotos. Assim, caso o consenso geral diga que ele é um deus masculino, assumirá essa forma. Se o povo decidir que é feminino, assim será. Humanoide, animal, objeto... Artaphan é argila espiritual nas mãos de seus fiéis. Nasceu na antiga União Púrpura, fruto das lembranças de Darien a respeito de suas amizades da juventude. Por isso, Artaphan é fortemente associado à amizade juvenil e inconsequente.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Artaphan e a amizade. Espalhar a amizade. Ajudar os outros. Aproveitar a vida em comunidade ou com um grupo seleto.

Símbolo Sagrado. Um par de mãos dadas.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Funda.

Devotos. Gnolls, goblins, hynne, qareen, sílfides, bardos, cavaleiros, nobres, treinadores, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Artaphan devem espalhar a amizade. Uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), o devoto deve aproximar pessoas. Ele pode convencer alguém a ajudar outrem, passar um recado com uma mensagem positiva, colocar duas pessoas para beber juntas... Em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Diplomacia com CD mínima 15 + metade do seu nível.

Artaphan, o Deus Menor da Amizade

Poder da Amizade — Poder Concedido

Escolha um personagem para ser seu amigo de fé. Se estiver em alcance médio dele e vocês puderem pelo menos trocar olhares, você recebe +2 em todos os testes de perícia e o custo de suas habilidades que tenham ele como alvo diminui em –1 PM (cumulativo com outras reduções). Entretanto, se ele morrer, seus pontos de mana máximos diminuem em 1 por nível até o fim da aventura. Se perder seu amigo de fé, você pode escolher outro entre os demais personagens no início da próxima aventura.

Ayllana
Deusa das Sereias

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Nas profundezas cintilantes dos recifes, Ayllana destacou-se desde a infância por sua conexão com as forças arcanas do oceano. Superando os demais membros de sua raça, dominava os feitiços que controlavam as marés e invocavam feras dos abismos marinhos, transformando campos de batalha em tempestades místicas. Durante a eterna guerra das sereias e dos tritões contra os elfos-do-mar, sua habilidade mágica foi decisiva em numerosas batalhas. Em um confronto memorável, Ayllana enfrentou Tessalus, o feroz guerreiro dos elfos-do-mar — que acreditava que a força bruta superava qualquer encantamento.

Naquele dia, os dois colidiram em duelo mortal: o tridente mágico de Tessalus contra as invocações arcanas de Ayllana. Mesmo com a fúria do adversário, a feiticeira reverteu o ataque com feitiços potentes, selando uma vitória que marcou a história do conflito. Esse embate não apenas fortaleceu sua reputação, como também alimentou uma rivalidade que perduraria. Após o feito heroico, Ayllana foi elevada à posição divina. Seu culto é conduzido por feiticeiras-sacerdotisas, celebrando sua mente arguta e dons arcanistas — exercido não apenas sob as ondas de Arton, mas também no próprio Reino do Oceano. Devotas da Deusa das Sereias acreditam que seus encantamentos as fortalecem, renovando sua meta de governar os mares com magia e colocar os elfos em merecida submissão.

Crenças e Objetivos. Proteger as sereias e sua soberania. Enaltecer a magia arcana. Dominar os oceanos. Derrotar os elfos-do-mar.

Símbolo Sagrado. Uma barbatana dorsal multicolorida.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Não há. Devotos desta deusa não podem usar a magia *Arma Espiritual* e similares.

Devotos. Qareen, sereias/tritões, arcanistas, bardos, bucaneiros.

Obrigações & Restrições. Devotos de Ayllana são proibidos de matar sereias e tritões, recusar-se a ajudar sereias e tritões inocentes, e recusar missões para resgatar ou proteger sereias/tritões e sua cultura.

Canção dos Mares — Poder Concedido

Você adquire a habilidade Canção dos Mares das sereias/tritões (*Tormenta20*, p. 30). Se já tiver essa habilidade, você pode escolher outras magia da lista da habilidade, ou as mesmas para diminuir seu custo.

BELUHGA
DRAGOA-RAINHA DO GELO

DRAGÃO-REAL, STATUS DIVINO 4

Tão majestosa quanto as próprias Montanhas Uivantes, Beluhga é venerada pelos povos que habitam a região. Ao contrário de quase todos os Dragões-Reais (e da maioria dos dragões em geral), Beluhga é uma presença do bem. Sua magia era capaz de curar, embora ela também fosse uma senhora tão exigente quanto as próprias Uivantes.

Sua história é trágica — na verdade, tão trágica que pode ser duvidosa, e coloca em xeque a benevolência de um dos deuses do Panteão. Diz-se que, há mais de 100.000 anos, Beluhga foi aprisionada nas Uivantes pelo próprio Khalmyr. Essa seria a verdadeira causa do clima na região: apenas a presença da Dragoa-Rainha do Gelo poderia tornar toda a cordilheira tão fria. Mas, se Beluhga não era maligna, por que foi punida? Segundo ao menos uma versão, Khalmyr estava apaixonado por Beluhga, mas ela o rejeitou. O Deus da Justiça teria então cometido uma injustiça suprema, apenas por seu orgulho ferido. Sabe-se que os deuses do Panteão não são perfeitos, mas Khalmyr não poderia ser *tão* imperfeito… ou poderia? Outras versões afirmam que a punição seria justa: Beluhga teria conspirado contra o Panteão, junto a Sckhar. Mas isso leva à pergunta de por que então Sckhar não foi punido…

Mesmo confinada às Uivantes como punição, Beluhga tomou para si o dever de proteger a região. Foi uma das divindades menores mais atuantes de Arton, e rivalizou apenas com Sckhar como Dragoa-Rainha mais influente nas vidas dos mortais. Contudo, sua tragédia não havia acabado.

Quando o Paladino de Arton se ergueu contra os deuses, tomou a Dragoa-Rainha como montaria, apenas para matá-la quando ela se tornou inútil para ele. Morta, Beluhga não retornou a sua forma dracônica; em vez disso, permaneceu como humanoide. Nessa forma — semelhante a uma meia-elfa de pele azulada, com cabelos roxos adornados por diademas cristalinos —, seu cadáver pôde ser levado de volta às Uivantes, onde repousa até hoje em um caixão de gelo eterno, impedindo o degelo da região. Dizem que um fantasma da Dragoa-Rainha foi visto nas montanhas; outros afirmam que não se trata de um fantasma, mas da própria Beluhga, retornada da morte para retomar seu reino gelado.

Beluhga, a Dragoa-Rainha do Gelo

Crenças e Objetivos. Reverenciar o cadáver congelado de Beluhga e impedir que ele seja profanado. Perpetuar as tradições criadas no território da Dragoa-Rainha do Gelo. Combater quaisquer criaturas que ameacem pessoas, animais e outros seres nativos das Montanhas Uivantes.

Símbolo Sagrado. Uma lágrima azul cristalizada.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Machado de guerra.

Devotos. Anões, hynne, galokk, golens, kallyanach, minotauros, ogros, bárbaros, caçadores, druidas, guerreiros, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Beluhga não devem permitir que não nativos das Uivantes adentrem a caverna onde repousa o corpo da Dragoa-Rainha. Não podem negar pedidos de ajuda feitos por um nativo inocente das Uivantes. Além disso, devem retornar às Uivantes para prestar seus respeitos a Beluhga a cada 1d4+2 meses.

BÊNÇÃO DO FRIO

PODER CONCEDIDO

Você recebe redução de frio 5. Além disso, se terminar o seu turno adjacente a um ou mais inimigos, eles ficam enredados por cristais de gelo por 1 rodada. Se já estavam enredados dessa forma, em vez disso ficam imóveis por 1 rodada (Fortitude evita a condição imóvel).

"Não há prisão que detenha uma deusa. Nem quem luta por ela."

— Hella Lichtenstein, clériga de Valkaria

BENTHOS
DRAGÃO-REI DOS MARES

DRAGÃO-REAL, STATUS DIVINO 4

Pouco se sabe a respeito de Benthos, já que são raras suas visitas ao mundo seco. Para ele, nada importa além da vastidão submersa que habita e as inúmeras ilhas que defende. Quase nunca visto em terra firme, este Dragão-Rei interveio em um punhado de vezes na história dos bípedes do continente — e todas deixaram consequências que ecoam por séculos, como a retaliação contra Thomas Lendilkar e a batalha contra o Dragão da Tormenta.

Embora não seja uma figura benevolente, Benthos é o grande protetor de Khubar, o Reino Arquipélago. Os xamãs khubarianos possuem rituais secretos, capazes de invocar Benthos para combater ameaças às ilhas como um todo. Benthos é adorado em Khubar tanto quanto os deuses do Panteão, considerado por muitos a divindade principal, por sua proximidade e fisicalidade. Quase todos em Khubar lembram de alguma intervenção de Benthos, ou têm na família alguém que lembra. Assim, os ritos de adoração cotidiana ao Dragão-Rei têm um elemento de autopreservação e gratidão.

Em sua forma humanoide, Benthos costuma aparecer como um tritão robusto de pele azulada, com roupas feitas de conchas e algas. Em forma dracônica, exibe um corpanzil esguio, com escamas brilhantes em tons de azul claro e verde-água, barbatanas emergindo ao longo do corpo e uma longa cauda bifurcada. As asas, em forma de leque, são utilizadas para voar e nadar.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a magnificência de Benthos. Promover harmonia entre Khubar e o domínio submerso do Dragão-Rei dos Mares. Respeitar as dádivas providas pelas criaturas marinhas, além de retribuí-las sempre que possível. Proclamar a superioridade do Mar do Dragão-Rei e de suas ilhas. Vingar transgressões contra Khubar.

Símbolo Sagrado. Uma coroa feita de conchas e pérolas.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Tridente.

Devotos. Elfos-do-mar, kallyanach, sereias/tritões, tabrachi, bucaneiros, caçadores, druidas, guerreiros, ladinos.

Obrigações & Restrições. Devotos de Benthos não podem recusar pedidos de ajuda feitos por criaturas marinhas ou khubarianos inocentes. Além disso, não podem permanecer mais de um dia sem contato com água.

INVESTIDA TEMPESTADE

PODER CONCEDIDO

Quando faz uma investida, você pode gastar 2 PM para cobrir seu corpo com eletricidade. Se fizer isso, seu ataque causa +2d8 pontos de dano de eletricidade. Além disso, criaturas adjacentes ao caminho que você percorre na investida sofrem 2d8 pontos de dano de eletricidade e ficam ofuscadas por 1 rodada (Ref CD Sab reduz à metade e evita a condição).

BETSUMIAL
DEUS DOS VIGIAS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 1

Betsumial era uma divindade de pequena importância há cerca de 300 anos. Nasceu em Petrynia, marcado por ter um único enorme olho no meio da face, capaz de enxergar a enormes distâncias. Seu nariz era deformado, para dar espaço ao olho ciclópico, resultando em uma voz fanhosa. Devido a seus poderes, ainda na infância começou a ser cultuado por aqueles que dependiam da visão para sobreviver. Os primeiros devotos foram vigias. Logo vieram guardas, exploradores, patrulheiros e outros. Ainda jovem, como um aventureiro errante, era disputado por lordes que desejavam tê-lo a seu serviço e por cidades que o queriam como seu guardião. Assim, Betsumial ascendeu a deus menor.

Seu culto foi sempre obscuro — dominado por uma irmandade de guardas e outros "vigilantes". Ele mesmo nunca se preocupou em angariar seguidores, mas sempre concedeu sua bênção a todos que vinham procurá-lo. Sua religião nunca teve um centro definido, até a queda de Glórienn, em 1405. Na época, formou-se uma espécie de sítio de peregrinação nas colinas próximas à antiga Malpetrim, onde seus devotos controlavam a chegada de novos seguidores, mas as peregrinações acabaram quando Betsumial encontrou seu fim na Batalha de Tamu-ra, mais tarde no mesmo ano. Suas representações póstumas mostram um jovem magriço que usava uma venda cobrindo seu único olho — mas essa venda, curiosamente, às vezes trazia um olho enorme pintado no tecido.

Crenças e Objetivos. Vigiar os arredores. Manter-se alerta. Preparar-se para os perigos e reagir a eles com antecipação. Proteger os mais fracos e indefesos.

Símbolo Sagrado. Um olho aberto.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Arco longo.

Devotos. Anões, elfos, hynne, kliren, naidoras, bárbaros, bucaneiros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, ladinos, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Betsumial sempre se oferecem para vigiar um local, objeto ou criatura, se isso for necessário, e jamais se recusam a fazê-lo (mas não precisam permanecer em vigília por mais de 1 dia).

Olhos do Vigia
Poder Concedido

Você recebe +2 em Percepção, não fica surpreendido e desprevenido contra inimigos que não possa perceber e nunca acerta o alvo errado ao atacar alguém envolvido na manobra agarrar. Quando erra um ataque devido a camuflagem, pode rolar mais uma vez o dado da chance de falha.

Betsumial, o Deus Menor dos Vigias

Blinar
Deus das Máscaras

Mortal Ascendido, Status Divino 2

Um deus dissimulado, com rosto na forma de uma máscara de porcelana que se transforma constantemente, Blinar é uma figura enigmática e extravagante. Sempre veste roupas elaboradas que parecem fantasias — ou talvez também façam parte de seu corpo. Reverenciado em inúmeros bailes da corte e (secretamente) entre espiões, Blinar ensina seus devotos a jamais mostrar quem realmente são. Muito popular em Ahlen, é considerado por muitos o padroeiro da festa do Dia das Máscaras que acontece no Palácio Rishantor de Thartann, a capital do Reino da Intriga.

Blinar governa sobre todos os aspectos das máscaras, desde sua função festiva e brincalhona até seu uso como disfarce e mesmo seu lado ritualístico. O deus ensina que, sob uma máscara, um mortal (ou mesmo uma divindade) pode ser qualquer um, ou qualquer coisa. A máscara seria a maior das defesas, pois protegeria a identidade, algo que engloba corpo, mente e alma. Paradoxalmente, as pessoas também mostram quem são de verdade ao usar uma máscara. Afinal, não há vergonha quando se usa um rosto que não é o seu próprio. Com sua identidade oculta, o que está em seu interior pode aflorar…

Crenças e Objetivos. Nunca mostrar sua verdadeira face. Provar-se mais esperto do que os demais. Deixar todos imaginando quem você é. Fazer aquilo que só é possível com anonimato total.

Símbolo Sagrado. Uma máscara de baile.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Adaga.

Devotos. Goblins, hynne, medusas, osteon, sílfides, sulfure, bardos, bucaneiros, ladinos, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Blinar devem sempre usar máscaras em público (a máscara conta como um item vestido).. Além disso, uma vez por semana devem fazer um estranho acreditar que sua identidade é outra.

Máscara Mística
Poder Concedido

Se estiver usando uma máscara, você pode lançar as magias *Disfarce Ilusório* e *Proteção Divina* (mas apenas em você mesmo). Caso aprenda uma dessas magias, seu custo diminui em –1 PM enquanto você estiver de máscara.

CAERDELLACH
DEUS DOS UNICÓRNIOS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 3

Talvez exista um unicórnio mais antigo que Caerdellach, mas ninguém se lembra. Sendo, presumivelmente, a mais ancestral dessas criaturas, desde sempre foi procurado por outros de sua espécie, como conselheiro e sábio. Não demorou para começar a ser cultuado e se tornar um verdadeiro deus menor.

Caerdellach é uma divindade muito distante dos artonianos "civilizados". Embora existam (raros) unicórnios que se associam a bípedes, o Deus Menor dos Unicórnios não costuma participar desse tipo de aliança. Prefere permanecer em existência reclusa, na Floresta de Tollon, sendo procurado por aqueles que necessitam de conselhos ou a miraculosa cura que seu chifre concede. Sua clareira é muitas vezes chamada de Refúgio dos Unicórnios, pois diz-se que nenhum mortal é capaz de alcançá-la sem sua permissão, e todos esses seres delicados encontram lá abrigo e proteção.

Em vários pontos de Arton, a figura do unicórnio é relacionada ao conceito de pureza. Algumas pessoas (principalmente em culturas rígidas) associam isso à castidade. Assim, existem artonianos de todos os sexos e gêneros que cultuam Caerdellach porque, por alguma razão, valorizam e desejam preservar sua "inocência".

Crenças e Objetivos. Preservar e pregar a sacralidade de corpo, mente e alma. Proteger bosques, florestas, clareiras pacíficas, córregos límpidos e outros locais onde os unicórnios habitam. Curar os feridos.

Símbolo Sagrado. Um chifre dourado.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Aggelus, centauros, dahllan, eiradaan, elfos, meios-elfos, sílfides, cavaleiros, druidas, treinadores, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Caerdellach devem ser sacros e castos, recusando-se a se casar ou ter relações íntimas com outras pessoas. Além disso, não podem recusar pedidos de ajuda de pessoas inocentes ou animais em perigo.

PUREZA CORPORAL — PODER CONCEDIDO

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para cobrir sua mão com luz e tocar uma criatura em alcance corpo a corpo. A criatura recupera 2d6+2 PV. Além disso, aprende e pode lançar a magia *Purificação*. Se aprender essa magia novamente, o custo dela diminui em –1 PM.

CANASTRA
DEUS DAS ARMADILHAS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 2

Um deus pequeno e esguio, com personalidade teatral, Canastra esconde sua inteligência e o perigo que representa, fingindo ser indefeso. Protege aqueles que usam de esperteza e artimanhas para vencer e diverte-se com devotos capazes de encontrar um jeitinho de se virar em situações perigosas. Embora possua muitos servos em palácios, também é reverenciado por todo tipo de caçadores, desde meros aldeões que usam de armadilhas para capturar pequenos animais até caçadores de monstros ou recompensas, que guiam suas presas para as mais mortais emboscadas.

Canastra também tem outros devotos mais sofisticados… e mais perigosos. Em várias partes de Arton, projetistas de masmorras cultuam este deus, em busca de inspiração para suas criações mortíferas e engenhosas. De fato, alguns teólogos especulam que o próprio Hyninn possa sentir algum "ciúme" desse culto. Outros afirmam que Canastra é um fantoche de Hyninn, para que o Deus da Trapaça possa influenciar o mundo ainda mais, mantendo sua fachada "inofensiva".

Crenças e Objetivos. Planejar adiante. Estar sempre um passo à frente. Emboscar inimigos. Preparar armadilhas. Manipular outros a seu favor.

Símbolo Sagrado. Uma armadilha arataca.

Canalizar Energia. Qualquer.

Canastra, o Deus Menor das Armadilhas

Arma Preferida. Rede.

Devotos. Finntroll, gnolls, goblins, harpias, hynne, kliren, kobolds, nezumi, sílfides, trogs, bardos, caçadores, inventores, ladinos.

Obrigações & Restrições. Devotos de Canastra devem sempre estar um passo à frente de seus adversários. Uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), devem executar uma armadilha ou uma emboscada com sucesso.

Dom de Armadilheiro — Poder Concedido

Você recebe um poder de Armadilha do caçador a sua escolha e a CD de todas as suas armadilhas aumenta em +2. Além disso, você pode aprender *Conjurar Armadilha* (*Heróis de Arton*, p. 252) como uma magia divina.

Canora
Deusa da Canção

Mortal Ascendido, Status Divino 2

Com a aparência de uma donzela esguia, pálida e com olheiras, esta deusa é capaz de modular a voz como quiser, da melodia mais doce a um guincho doloroso ou mesmo mortal. Suas canções são capazes de agradar os mais distintos gostos e seu repertório é infinito — desde as mais delicadas melodias élficas até as mais poderosas óperas anãs. Do canto suave de pássaros aos berros agonizantes dos moribundos. Seus devotos são ensinados a fazer o mesmo, usando suas vozes para incitar todos os tipos de emoções.

A voz de Canora pode ressoar com materiais específicos, destruindo-os com a mesma facilidade com que ela encanta seu público. A deusa não aprecia o uso de sua arte como arma, mas sabe que às vezes isso é necessário.

Crenças e Objetivos. A melodia é a perfeição. Treino vocal é imprescindível. O canto é a mais perfeita forma de arte e o jeito certo de conquistar corações. A voz é a mais poderosa das armas.

Símbolo Sagrado. Uma flor em forma de nota musical.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Florete.

Devotos. Anões, elfos, harpias, hynne, qareen, sátiros, sereias/tritões, sílfides, arcanistas, bardos, bucaneiros, nobres, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Canora nunca recusam uma oportunidade de cantar. Além disso, uma vez por semana (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), devem se apresentar para uma grande plateia, como uma taverna lotada, a corte de um nobre local ou um festival em uma vila.

Canção Divina — Poder Concedido

Você pode usar Sabedoria para Atuação (em vez de Carisma) e como atributo-chave de suas magias de bardo (se as tiver). Além disso, aprende e pode lançar a magia *Despedaçar*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Cette
Deus dos Arqueiros

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Cette era um deus antigo, que transcendeu até mesmo a extrema longevidade élfica muito antes da queda de Lenórienn — alguns dizem que já era uma divindade menor quando os elfos chegaram a Arton. Suas maneiras, seu estilo de luta e sua própria aparência remetem a um tempo em que os elfos nunca haviam sido humilhados, mas também a uma época ainda sem a arrogância e a autoconfiança excessiva que foram sua perdição. De certa forma, Cette foi um símbolo de tudo que os elfos deveriam ter sido: perfeitos, mas sem nenhuma noção de superioridade.

Embora representasse uma das maiores tradições élficas, Cette não parecia ter grande ligação com Glórienn. De alguma forma, ao personificar a disciplina do arco e flecha, Cette se concentrou na arma e se afastou de todo o resto. Também adquiriu certas características do arco (flexível, adquire força sob pressão) e da flecha (direto, rápido, sem meandros). Assim, continuava apresentando a típica postura élfica de séculos atrás: refinamento, delicadeza e tranquilidade, sem empáfia.

Cette perdeu muitos seguidores no período entre a chegada dos elfos a Arton e a queda de Glórienn — pois, durante esse tempo, a raça se voltou cada vez mais para sua deusa padroeira, de forma quase exclusiva. Mesmo assim, o Deus dos Arqueiros não parecia se abalar. Continuava pronto para defender as tradições élficas, como sempre fizera.

De certa forma, Cette era uma divindade simples: não desafiava a compreensão nem adquiria formas metafísicas. Era um elfo esguio, de longos cabelos verdes presos em tranças, tão leve que ao andar seus pés mal tocavam o chão. Seu arco era tão alto quanto ele mesmo. Vestia-se com a mais fina malha élfica, trançada com folhas vivas. Era um guerreiro eficiente, franco e até mesmo bem-humorado. Sua morte na Batalha de Tamu-ra em 1405 foi uma grande perda para Arton.

Crenças e Objetivos. Manter vivas as tradições de arquearia élficas. Treinar e aperfeiçoar-se nas artes do tiro e da guerra. Honrar juramentos. Lutar por causas justas. Demonstrar força sob pressão e franqueza nas palavras.

Símbolo Sagrado. Uma flecha com folhas verdes.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Arco longo.

Devotos. Elfos, medusas, naidoras, caçadores, inventores, guerreiros, nobres, paladino.

Obrigações & Restrições. As únicas armas empunhadas que o devoto de Cette pode usar são arcos. Além disso, para atacar com outras armas (como naturais), ele deve fazer ao menos um ataque com arco na rodada.

Disparo Sublime — Poder Concedido

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para fazer um teste de Percepção (CD 15 + ND da criatura) contra uma criatura em alcance médio. Se passar no teste e acertar um ataque com arco contra o alvo na mesma rodada, esse ataque é um acerto crítico automático. Se for o paladino de Cette, você pode usar Golpe Divino com ataques com arco à distância.

"Apostaram que, quando voltassem, eu seria um rei cavalgando um dragão!? Vocês, sempre me subestimando!"

— Vardamir Lorenzo, arqueiro de Dagba

Champarr
Deus dos Jogos

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Patrono dos torneios, dos conflitos e dos jogos, Champarr é a divindade favorita dos atletas, duelistas, jogadores e guerreiros entre os moreau. É o juiz de todas as disputas, desde duelos de espadas até guerras entre reinos, desde jogos de cartas até corridas de cavalos nos Reinos de Moreania. Ele abençoa os vencedores e perdoa (ou amaldiçoa) os perdedores.

Os adoradores de Champarr conseguem traçar sua origem até os mais distantes domínios extraplanares. Há milhares de anos ele teria participado de um torneio cósmico promovido por um poderoso Deus da Guerra — com certeza Keenn, a menos que todas as escrituras sagradas estejam erradas e tenha havido um

Champarr, o Deus Menor dos Jogos

Deus da Guerra antes dele! Esse presumivelmente foi o Torneio do Deus Guerreiro, a mesma disputa que rendeu a Arsenal o título de Deus da Guerra. Na ocasião, após sucessivas vitórias, Champarr chegou à grande final e duelou contra o deus em pessoa, mas foi derrotado. No entanto, por sua tenacidade, teria recebido a imortalidade e o título de Deus dos Jogos.

Champarr tem a aparência de um poderoso gladiador, usando um elmo fechado que mantém suas emoções indecifráveis. Está sempre armado com duas espadas curtas idênticas: uma delas concede a bênção da vitória e a outra, a maldição da derrota.

Champarr é querido em Moreania, especialmente no reino de Brando, onde flâmulas em sua homenagem são hasteadas antes de cada grande torneio, e seus clérigos atuam como juízes. Moreau diante de provações muitas vezes rogam seu nome, para assegurar a vitória.

Crenças e Objetivos. Reverenciar os jogos. Incitar disputas. Derrotar inimigos. Desafiar a si mesmo. Superar limites. Promover e participar de torneios e jogos. Vencer em condições justas.

Símbolo Sagrado. Um troféu.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Espada curta.

Devotos. Anões, elfos, hynne, sátiros, sílfides, bardos, bucaneiros, guerreiros, ladinos, lutadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Champarr devem vencer um jogo por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais). Em termos de regras, devem vencer um teste oposto de Jogatina, Luta ou Pontaria contra um oponente digno (a critério do mestre). Outras perícias podem ser usadas para atender essa obrigação, também a critério do mestre.

Jogada Decisiva — Poder Concedido

Uma vez por dia, quando faz um teste, você pode gastar 1 PM para somar +2 por patamar no teste.

"Minotauros não desertam. Minotauros perseveram. Você quer meu passado? Tome meu chifre!"

— Cebruthius, minotauro guerreiro ex-legionário

Dahriol
Deus dos Selos

Mortal Ascendido, Status Divino 1

Dahriol foi um grande herói eras atrás, responsável por atravessar verdadeiros infernos para entregar mensagens de suma importância que mudaram o destino de reinos inteiros. Qualquer um que quisesse garantir a entrega de sua carta buscava Dahriol e o herói nunca rompeu um selo que não devia — fosse o simples selo de cera de um pergaminho confidencial, fosse o selo místico de uma porta. Admirado por milhares, arrebanhou tanto poder que começou a ser considerado um deus por muitas pessoas ajudadas por seus feitos, além de ter inspirado outros mensageiros a se comportar da mesma forma.

Num mundo em que vencer limites, quebrar barreiras e desvendar segredos são demonstrações de heroísmo valorizadas por quase todos, Dahriol é um defensor daquilo que deve ser mantido fechado, protegido e seguro. Desde entidades malignas que não podem escapar de suas prisões até informações sensíveis que não podem chegar aos olhos e ouvidos de inimigos, tudo que deve ficar selado é domínio de Dahriol. Assim, mesmo sem a fama de outros deuses menores, esta divindade carrega um grande fardo.

Como recompensa por suas ações e seu senso de dever, Dahriol costuma servir como mensageiro de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, e ocasionalmente também de Khalmyr. Além disso, já foi enviado para Arton em missões envolvendo reunir aventureiros e garantir que selos amaldiçoados continuassem intactos. Durante sua participação na saga do Disco dos Três, ajudando a impedir que o deus menor Sartan viesse ao mundo, Dahriol foi o instigador de uma das primeiras expedições registradas de aventureiros do continente às proximidades de Galrasia. Assim, também é cultuado por alguns exploradores da ilha. Costuma se mostrar aos mortais como um homem velho com longos cabelos e barba branca, vestido com roupas simples e empunhando um cajado de madeira em uma das mãos.

Crenças e Objetivos. Proteger os selos. Impedir que ameaças seladas causem mal a Arton. Estudar selos místicos e manter o mal afastado através deles.

Símbolo Sagrado. Um selo de cera.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Bordão.

Devotos. Anões, elfos, qareen, arcanistas, bardos, cavaleiros, guerreiros, nobres, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Dahriol não podem recusar pedidos de ajuda para entregar mensagens ou impedir que selos sejam abertos. Além disso, não podem abrir selos trancados sem permissão. Para estes fins, um "selo" é qualquer barreira, como uma porta, tranca ou fechadura, mundana ou mágica.

Selo Impedidor — Poder Concedido

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para impedir uma criatura em alcance curto de usar uma habilidade a sua escolha até o fim da cena (Von CD Sab evita). Você só pode escolher uma habilidade que tenha visto a criatura usar ou que tenha identificado com um teste de perícia (como um teste de Misticismo para identificar criatura). Você não pode escolher a habilidade Magias (ou habilidades equivalentes), mas pode escolher uma magia específica. Uma mesma criatura só pode ser afetada por este poder uma vez por cena.

Drumak
Deus do Duelo

Conceito Vivo, Status Divino 1

Diferente da imensa maioria de deuses artonianos, o Deus do Duelo não é uma criatura, mas um título. A cada ano é realizado o Torneio Deus do Duelo, um campeonato secreto no qual lutadores de toda Arton desafiam uns aos outros em duelos formais, em diferentes arenas, muitas vezes mascarando essa competição como simples brigas de rua ou lutas entre aventureiros. O vencedor, que fica conhecido como o "Guerreiro de Arton", é então desafiado pelo Drumak

atual. Se o Guerreiro de Arton vence o duelo, ele se torna o novo Deus do Duelo e parte da personalidade da divindade se une à do campeão.

O segredo do Torneio Deus do Duelo é mantido para que só aqueles que são convidados (ou seja, apenas aventureiros considerados "combatentes" e que honrem a tradição das competições) saibam de sua existência. Os participantes do torneio formam uma grande confraria, respeitando-se ainda que sejam oponentes ferrenhos. Assim como o deus, seus devotos honram e respeitam duelos formais, jamais intrometendo-se na luta de outros — mas também nunca se acovardam, sempre resolvendo suas disputas pessoalmente. Nem todos os competidores do torneio são devotos de Drumak, mas todos os devotos do Deus do Duelo competem.

O torneio é realizado no outono. Isso deriva das condições dos aventureiros no passado. A primavera e o verão eram considerados "época de aventuras", quando os grupos de heróis eram contratados para desbravar locais inexplorados e invadir covis de monstros, quando os exércitos marchavam e os reis faziam seus movimentos agressivos. Assim, as duas estações eram reservadas às missões importantes. No outono, os grupos de aventureiros costumavam estar menos ocupados. Assim, os combatentes desses grupos podiam se dedicar a sua competição secreta. Contudo, não há uma data definida para o início do torneio.

Até hoje, nunca houve um caso em que a luta contra Drumak não tenha sido a mais difícil de todo o torneio. O deus menor usa todas as técnicas, truques e poderes a sua disposição, e poucos lutadores são capazes de fazer frente. Assim, é comum que o Guerreiro de Arton não chegue a sagrar-se Deus do Duelo, e o posto permaneça com o hospedeiro atual da divindade. Dizem que a atual Deusa do Duelo, a bárbara Drusilla, está desaparecida há muitos anos. Vários competidores do torneio têm como objetivo encontrá-la — por serem seus devotos ou apenas para poder desafiá-la!

Crenças e Objetivos. Honrar duelos individuais. Aventurar-se. Aperfeiçoar a arte do combate. Participar do Torneio Deus do Duelo. Ir ao encontro do mais forte.

Símbolo Sagrado. Duas espadas se cruzando.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Espada longa.

Devotos. Quaisquer "combatentes". A critério do mestre, qualquer personagem que use o combate físico como tática principal pode ser convidado para o Torneio Deus do Duelo e, assim também pode ser devoto de Drumak.

Obrigações & Restrições. Devotos de Drumak devem competir no Torneio Deus do Duelo e não podem interromper ou recusar lutas justas entre dois oponentes.

UM CONTRA UM — PODER CONCEDIDO

Você pode gastar 2 PM para escolher um oponente em alcance curto e receber +2 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro oponente, o bônus termina. Se tiver a habilidade Duelo, em vez disso seu custo diminui em –1 PM.

"Abandonado ao nascer, sim. Amaldiçoado? Não. Abençoado por Lena, e isso basta!"

— Kavriel Walker, lefou lutador de Pingo D'Ouro

DUNSARK
DEUS DOS MERCENÁRIOS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 2

Dunsark é um deus guerreiro, um combatente que carrega uma quantidade aparentemente infinita de armas pendendo de seu corpo, sempre interessado em lutar por dinheiro e arriscar-se por lucro. É o protetor das batalhas sem motivos pessoais, dos conflitos sem moralidade. Protege a noção de risco e ganho, a luta por puro interesse.

Reza a lenda que Dunsark foi um mercenário abençoado que já teve tanto ouro quanto os cofres de Sambúrdia e tantos itens mágicos quanto Arsenal. Seus devotos agarram-se a ele como uma esperança de riqueza e glória, anunciando seu nome após cada vitória em batalha, cada ataque bem-sucedido a um castelo, cada contrato lucrativo. Mesmo os mercenários que não acreditam na lenda contam suas histórias ao redor das fogueiras. Sua última grande vitória foi na Batalha de Tamu-ra, em 1405, onde Dunsark enfrentou a Tormenta e escapou para contar a história.

Apesar de ser viciado em risco e campeão de incontáveis guerras, sua aparência é comum. Soldados supersticiosos desconfiam que qualquer mercenário poderoso sem vínculos de lealdade possa ser Dunsark disfarçado, buscando um novo contrato, uma nova guerra. Durante a Guerra Artoniana, Dunsark foi "visto" inúmeras vezes. Talvez algumas dessas não sejam mera boataria de acampamento.

Crenças e Objetivos. Lutar por dinheiro. Planejar e arriscar tudo por ouro, joias e espólios. Usar estratégias e técnicas superiores sempre. Colocar

lucro acima de lealdade. Assumir grandes riscos por grandes recompensas.

Símbolo Sagrado. Uma espada longa entre joias.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Espada longa.

Devotos. Gnolls, goblins, kobolds, lefou, nezumi, orcs, osteon, suraggel, trogs, bárbaros, bucaneiros, caçadores, guerreiros, ladinos, lutadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Dunsark não podem recusar aventuras que envolvam uma recompensa em dinheiro e não podem aceitar aventuras que não tenham esse tipo de recompensa. Além disso, não podem ajudar alguém sem receber algo em troca e devem ajudar quem estiver disposto a pagar mais.

Armas e Espólios

Poder Concedido

Você recebe uma proficiência a sua escolha entre armaduras pesadas, armas de fogo, armas marciais ou escudos. Se já tiver proficiência com armas marciais, pode escolher armas exóticas. Além disso, quando rolar um tesouro, como na tabela de **Tesouro por Nível de Desafio** (*Tormenta20*, p. 328), você pode rolar duas vezes para cada coluna apropriada e escolher entre os dois resultados.

Elrophin
Deus da Vaidade

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Não se sabe muito sobre a origem de Elrophin. Alguns dizem que seria filho de Valkaria, e assim um semideus. Também correm histórias de que teria sido um grande bardo, um poderoso guerreiro, ou ambos. Também dizem que Elrophin foi um antigo sumo-sacerdote da Deusa da Ambição, atuante quando Arton Norte ainda não havia sido desbravada.

As histórias afirmam que Elrophin era tão seguro de si em tudo que fazia que aos poucos foi conquistando tudo que desejava: poderes, vitórias, domínios, amores. Sua lábia e autoconfiança eram lendárias. E assim foi crescendo e conquistando uma legião de admiradores e seguidores, até que acabou por se transformar em um deus menor. Talvez esse feito tenha recebido ajuda e bênção da própria Valkaria, que sempre admirou pessoas ambiciosas; outros pensam que Elrophin alcançou a divindade justamente por dar as costas a ela — pois a maior ambição (e a maior vaidade) seria não precisar nem mesmo dos deuses.

Muitas lendas correm em torno deste deus — que, embora um tanto obscuro, não deixa de ser poderoso e influente.

Crenças e Objetivos. Conhecer seu próprio valor e demonstrá-lo. Conquistar o que deseja através da lábia ou da força. Admirar-se e ser a maior prioridade de si mesmo.

Símbolo Sagrado. Uma espada bastarda entre rosas.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Espada bastarda.

Devotos. Elfos, goblins, medusas, minauros, minotauros, naidoras, qareen, suraggel, tabrachi, bardos, bucaneiros, cavaleiros, guerreiros, lutadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Elrophin devem pregar o quanto eles mesmos — e seu deus — são incríveis e convencer pessoas de seus feitos pelo menos uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais). Em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Diplomacia com CD mínima 15 + metade do seu nível.

Vanglória

Poder Concedido

Uma vez por cena, quando faz um teste de perícia, você pode gastar 1 PM para somar +1d6 como um bônus no teste. Se rolar o valor máximo nesse dado de bônus, role um segundo d6 e adicione ao resultado. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque.

ESCAMANDRA
DEUSA DA PERMANÊNCIA

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 1

Antes de ser uma deusa, Escamandra foi uma grande líder entre as medusas, acolhendo aquelas que eram caçadas como monstros séculos atrás. Na Floresta dos Basiliscos, em certa área que passou a ser conhecida como Santuário das Estátuas Eternas, Escamandra criou um ambiente seguro para abrigar suas irmãs e, por esse feito, passou a ser adorada.

Aos poucos, a área ao redor do Santuário passou a abrigar mais e mais "estátuas de pedra", na verdade pretensos intrusos que eram petrificados por Escamandra antes que pudessem ameaçar suas protegidas. Para contribuir com os objetivos de sua deusa, as medusas devotas de Escamandra passaram a domesticar os basiliscos da região — e até mesmo outros lagartos enormes sem poderes de petrificação —, usando-os para reduzir as suspeitas sobre as frequentes transformações de visitantes da floresta em estátuas.

A deusa Escamandra, uma medusa belíssima, de olhar fulminante e cabelos serpentinos cor de mármore, despreza invasores e envia seus devotos para atacar qualquer um que se aproxime demais de seu santuário — petrificando-os e transformando-os em mais das "estátuas eternas" que dão nome ao local. No entanto, há registros de pessoas que conseguiram dialogar com Escamandra e até mesmo se converteram à sua causa, passando a espalhar sua palavra por Arton.

Crenças e Objetivos. Proteger as medusas e sua cultura. Proteger o Santuário das Estátuas Eternas e manter sua localização em sigilo, exceto de medusas em busca de abrigo. Lutar pela permanência e defender a imutabilidade.

Símbolo Sagrado. Olhos de cobra em uma face de mármore.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Arco curto.

Devotos. Anões, centauros, elfos, golens, medusas, osteon, arcanistas, bárbaros, caçadores, cavaleiros, druidas, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Escamandra não podem causar dano letal ou perda de PV a medusas, nagahs, trogs e outras criaturas relacionadas com cobras (fornecer bônus em dano letal contra elas também é proibido) a critério do mestre. Podem causar dano não letal e prejudicar essas criaturas (em termos de jogo, impondo condições), desde que não causem dano letal ou perda de PV. Além disso, não podem recusar pedidos de ajuda de medusas inocentes.

OLHAR ATORDOANTE PODER CONCEDIDO

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para forçar uma criatura em alcance curto a fazer um teste de Fortitude (CD Car). Se falhar, a criatura fica atordoada por 1 rodada (apenas uma vez por cena). Se você já tiver esta habilidade, em vez disso ela passa a afetar criaturas a sua escolha em alcance curto e a CD para resistir a ela aumenta em +2.

ESMERALDA
DEUSA DAS JOIAS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 2

Quando ainda era apenas humana, Esmeralda já atuava como uma excelente joalheira e ourives, procurada por especialistas em joias de todo o Reinado. Em meio à infindável batalha entre falsificadores de preciosidades e nobres exigentes, dizia-se que ninguém era mais confiável que Esmeralda para atestar a fidelidade de uma joia. Contudo, apesar de famosa, a ourives era misteriosa e enigmática; sabia que, se sua verdadeira identidade fosse descoberta por contrabandistas e falsificadores, sua vida estaria em risco.

Inevitavelmente, Esmeralda desapareceu e, na ausência de alguém igualmente competente, vários comerciantes e até mesmo nobres ergueram templos e passaram a orar por seu retorno — uma medida desesperada para evitar que suas joalherias fossem à falência, ou apenas para que não precisassem estar privados de suas obras. Aos poucos, as joias fabricadas enquanto Esmeralda estava desaparecida passaram a ser consideradas falsas, ou ao menos de qualidade inferior. Sem Esmeralda, nada podia ser realmente precioso. Todos desejavam a volta de Esmeralda que, inesperadamente, atendeu aos desejos daqueles que, a essa altura, já eram seus fiéis. Mas, quando retornou, não era mais a mesma.

Ela agora lembrava uma aristocrata humana, mas sua pele era feita de diamante e seus olhos eram gemas coloridas. Vendo nisso um sinal claro do significado transcendental da ourives, seus devotos passaram a espalhar sua palavra. Após seu retorno, podia haver mais uma vez joias "verdadeiras".

Os devotos de Esmeralda aprendem as nuances dos metais valiosos e pedras preciosas, reconhecem o valor potencial de gemas brutas e honram sua deusa usando ou fabricando as mais deslumbrantes joias. Contudo, desprezam de forma quase irracional as joias fabricadas durante o curto período em que ela esteve desaparecida. Para eles, peças dessa época infeliz são como itens malditos.

Crenças e Objetivos. Fabricar joias. Identificar pedras preciosas. Usar as mais finas preciosidades. Exalar a nobreza. Exibir a riqueza dos minérios.

Símbolo Sagrado. Um colar de ouro com um pingente de esmeralda.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Picareta.

Devotos. Anões, elfos, qareen, sílfides, arcanistas, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Esmeralda devem usar um item na forma de uma joia — que sempre será considerado um item vestido. A joia deve estar exposta. Se não estiver usando uma joia por motivo justificável (se for furtado ou preso, por exemplo), o devoto tem um dia para voltar a usar uma joia antes de descumprir estas Obrigações & Restrições.

Toque de Esmeralda — Poder Concedido

Se fabricar um item que possa receber as melhorias banhado a ouro ou cravejado de joias, você pode gastar T$ 100 para aplicar uma dessas melhorias automaticamente, sem aumento na CD e sem que ela conte como uma melhoria. Sempre que você encontra uma riqueza aleatória (Tormenta20, p. 330), pode rolar duas vezes na tabela e escolher o melhor valor.

Garanaam
Deus das Charadas

Mortal Ascendido, Status Divino 2

Um homem com traços de esfinge, que sempre falava em metáforas, enigmas e perguntas, Garanaam pregava que as respostas só poderiam ser obtidas vendo as coisas por outro ponto de vista e que as mais importantes verdades se escondem da obviedade. Ao mesmo tempo, ensinava a seus devotos que só aqueles capazes de pensar fora dos padrões comuns e ver o que não é evidente eram dignos de suas bênçãos.

Diz-se que, apesar de um dia ter sido um mortal, Garanaam não guarda nenhuma semelhança com a pessoa que era antes de ascender. Sua aparência, sotaque, maneirismos e até mesmo seu nome teriam sido totalmente diferentes. De fato, talvez haja uma charada no próprio nome de Garanaam, além de um prêmio místico para quem for capaz de decifrá-la. Ao se tornar um deus menor, Garanaam virou ele mesmo uma charada, um enigma em forma de divindade.

Garanaam foi recrutado por Orion Drake para o Exército de Deuses e lutou na Batalha de Tamu-ra. Contudo, diferente da maioria das divindades menores que participaram desse conflito, o Deus das Charadas não está morto! Ao entrar na área de Tormenta de Tamu-ra, Garanaam se deparou com os lefeu e enlouqueceu. Em sua mente surgia a charada suprema: o que são aquelas criaturas? Qual a forma real dos demônios da Tormenta, meramente traduzidos pelos cérebros artonianos em quelíceras e carapaças rubras? O Deus das Charadas agarrou as têmporas e caiu de joelhos, gargalhando insanamente.

Quando a batalha acabou e a Tormenta foi sugada de volta para a Anticriação, Garanaam foi resgatado e levado de volta ao continente junto com os deuses feridos, mas carregava em sua mente a loucura que vivenciou. Hoje se veste com panos sujos e puídos. Seu cajado com a forma de um ponto de interrogação está quebrado. No entanto, suas charadas são ainda mais elaboradas: por trás de sua loucura, Garanaam mantém uma lógica em seus enigmas.

Crenças e Objetivos. Testar a inteligência dos artonianos. Jogar com as palavras. Compreender significados. Propor enigmas. Esconder o que é óbvio.

Símbolo Sagrado. Um ponto de interrogação.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Bordão.

Devotos. Goblins, kliren, qareen, arcanistas, bardos, bucaneiros, inventores, ladinos.

Obrigações & Restrições. Um devoto de Garanaam deve, pelo menos uma vez por cena, responder a uma pergunta com um enigma, uma charada ou um jogo de palavras que devem ser decifrados por quem perguntou.

Na Ponta da Língua — Poder Concedido

Sempre que fizer um teste de Vontade para resistir a uma habilidade de uma criatura inteligente (Int –3 ou maior), você pode gastar 2 PM para propor uma charada a ela. Faça um teste de Enganação, oposto pelo Conhecimento ou Intuição da criatura. Se você vencer o teste, passa automaticamente no teste de Vontade. Caso contrário, faça o teste de Vontade normalmente.

Garth
Deus da Pólvora

Mortal Ascendido, Status Divino 2

Garth é um caso triste de um deus menor que odeia aquilo que governa. A maioria daqueles que usam armas de pólvora conhece a história de seu passado. Garth foi o pistoleiro mais sanguinário que já existiu.

Garth, o Deus Menor da Pólvora

Era um bandido terrível, mas relutava em matar pessoas indefesas (embora tenha feito isso algumas vezes). Exceto por esses casos, se a morte fosse o caminho mais fácil ou eficiente, mesmo que desnecessário, Garth sempre escolhia-o e, assim, tornou-se temido e caçado nas infindáveis planícies de Petrynia, antes que esse território fizesse parte do Império de Tauron.

Contudo, pelo amor a uma mulher capaz de ver bondade dentro dele, Garth cansou da vida sem sentido e tentou se regenerar. Ambos se casaram, tiveram um filho e viveram em paz numa pequena fazenda por alguns anos, sem que Garth disparasse um único tiro. O temido pistoleiro passou a ver que as armas de fogo tinham sido uma prisão, uma maldição.

Infelizmente, o destino tinha outros planos para ele. Um bando de pistoleiros surgiu na fazenda, aproveitando sua ausência. Roubaram todo o pouco dinheiro que a família possuía. Mataram sua mulher e filho. Ao chegar em casa, Garth não parou sequer para enterrar os cadáveres. Pegou as pistolas e saiu em busca dos assassinos, caçando-os um a um.

Sua alma voltou a endurecer e ele aceitou que nunca teria redenção verdadeira. Garth odiava suas pistolas, mas elas eram tudo que ele tinha. Sua história se espalhou, pistoleiros passaram a cultuá-lo e logo se tornou o Deus Menor da Pólvora. Como uma divindade, poderia trazer sua família de volta à vida — mas sabe ser tarde para isso. Suas mortes, e a jornada de vingança que ele empreendeu, transformaram-no. Hoje em dia, Garth existe apenas para espalhar mais morte, difundir a ciência letal das armas de pólvora que ele tanto odeia, com pistolas que nunca precisam ser recarregadas. Em seu coração, apenas ódio.

Crenças e Objetivos. Matar. Matar rápido. Matar sempre. Jamais oferecer perdão ou rendição. Vingar-se de tudo e todos.

Símbolo Sagrado. Uma pistola.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Pistola.

Devotos. Anões, goblins, hobgoblins, kliren, meios-orcs, minauros, osteon, sulfure, bucaneiros, caçadores, inventores, ladinos.

Obrigações & Restrições. Devotos de Garth não podem poupar inimigos nem aceitar ou oferecer perdão. Além disso, devem se vingar (de forma letal, usando armas de pólvora) de qualquer um que os prejudique seriamente.

Pólvora Sagrada

Poder Concedido

Você recebe proficiência com armas de fogo. Além disso, pode gastar 1 PM para abençoar até 10 balas. Até o fim da cena, estas balas fornecem +1 na margem de ameaça e +2 nas rolagens de dano (cumulativo com outros bônus de itens).

Goharom
Deus dos Machados

Mortal Ascendido, Status Divino 4

Goharom era um dos deuses anões mais antigos e, à primeira vista, poderia ser confundido com um simples guerreiro da raça. Sua aparência não entregava a verdadeira natureza divina. Era um anão forte, de estatura impressionante, barbudo, sempre trajando armadura pesada e empunhando um imenso machado. Conta-se que, ocasionalmente, Goharom visitava Doherimm apenas para beber grandes quantidades de cerveja nas tavernas, e os outros frequentadores não percebiam estar na presença de um deus até notarem sua resistência fora do comum. Quando essas visitas terminavam, várias tavernas estavam sem estoque e a Guilda dos Cervejeiros precisava enviar carregamentos emergenciais.

Em sua vida mortal, Goharom era um habilidoso armeiro e guerreiro anão, especializado no uso de machados. Sua devoção a Rhond, o Deus das Armas, era evidente, mas ele próprio passou a ser cultuado quando suas criações se mostraram incomparáveis, superando tudo que os anões conheciam. Goharom poderia ter

se tornado grão-mestre da Guilda dos Armeiros ou até mesmo rei, se quisesse. Contudo, essa nunca foi sua ambição. Após transcender a mortalidade, deixou Doherimm para espalhar a paixão pelos machados por toda Arton.

Goharom tinha uma ligação profunda com as armas que governava. Ao se concentrar, conseguia sentir e até visualizar qualquer criatura que empunhava um machado em Arton. Ele acreditava que o machado é uma arma essencialmente anã e seu uso propaga a cultura e estilo de vida dos anões. Isso se devia, em parte, à natureza do machado: uma arma que nunca é embainhada, está sempre pronta para ser usada. Contudo, nem mesmo seu poderoso machado pode protegê-lo da Tormenta, tendo seu fim nas mãos da tempestade rubra em 1405, na Batalha de Tamu-ra.

Crenças e Objetivos. Forjar e usar os melhores machados. Honrar e proteger a raça, a cultura e as tradições anãs. Admirar machados como obras de arte, mas respeitá-los e usá-los como as ferramentas de trabalho ou guerra que são.

Símbolo Sagrado. Um machado.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Machado anão.

Devotos. Anões, galokk, trogs, bárbaros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, inventores.

Obrigações & Restrições. As únicas armas empunhadas que o devoto de Goharom pode usar são machados. Além disso, para atacar com outras armas (como naturais), ele deve fazer ao menos um ataque com machado na rodada.

Amor ao Machado — Poder Concedido

Você pode gastar uma ação padrão e 3 PM para tocar um machado e colocar nele um encanto de arma a sua escolha. O encanto não pode ter pré-requisitos e dura até o fim da cena ou até você usar este poder novamente.

"Se eu erguer este machado, alguém vai cair. Se você estiver no caminho... paciência."

— Carnack Holderreck, anão guerreiro de Doherimm

Granto
Deus dos Escultores

Mortal Ascendido, Status Divino 4

Granto era um anão robusto e entroncado, cuja presença impunha respeito e admiração. Sua figura era uma verdadeira representação da força e resiliência da raça anã, com músculos visíveis sob a pele áspera e firme. Sua barba era longa e espessa, de um cinza profundo, cuidadosamente moldada em formas minuciosas que narravam a grandiosa história de seu povo. Cada mecha carregava símbolos e figuras que representavam feitos heroicos, batalhas épicas e lendas passadas, desde os primeiros dias de sua civilização até os eventos mais recentes que marcaram sua história.

As cicatrizes que atravessavam seu corpo tinham um caráter especial, pois, observadas mais de perto, revelavam formas surpreendentemente belas, como se cada uma fosse testemunho da resistência e coragem que o anão acumulou ao longo da vida. Granto, embora fosse um anão (e não um golem ou outro construto), era uma escultura viva, mais estátua do que gente.

Tudo que Granto tocava tinha o potencial de assumir uma forma bela, incluindo o que golpeava com seu estonteante martelo, fosse um objeto ou uma criatura. Até mesmo rachaduras em superfícies que ele martelava adquiriam formas artísticas. Mas, verdadeiro ao espírito anão de praticidade e utilitarismo, tudo que Granto fazia também tinha um propósito. Quando fez parte do Exército de Deuses de Orion Drake, Granto propôs construir uma imensa ponte do continente até Tamu-ra, para que não precisassem usar navios. E, quando esse plano foi rejeitado, Granto esculpiu os acrostólios que o general requisitou para adornar as proas das naus.

Granto foi morto pelas forças lefeu durante a Batalha de Tamu-ra. No entanto, muitas de suas obras continuam adornando os salões de Doherimm, além de vários lugares da superfície.

Crenças e Objetivos. Esculpir as mais belas obras de arte. Valorizar e pregar a importância do trabalho duro. Honrar e proteger a cultura e as tradições dos escultores. Unir estética e função.

Símbolo Sagrado. Um cinzel e um martelo.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Martelo leve (*Heróis de Arton*, p. 221).

Devotos. Anões, golens, kliren, qareen, bárbaros, cavaleiros, guerreiros, inventores, lutadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Granto devem fabricar ou consertar uma escultura (um item não consumível simples com preço de T$ 150 por patamar) pelo menos uma vez por aventura.

Âmago de Escultor — Poder Concedido

Você paga 20% a menos em aposentos e mobílias de bases e construções de domínios. Além disso, pode

construir um aposento ou construção acima do limite definido pelo tamanho da base ou nível do domínio.

GRATISSA
DEUSA DA HOSPITALIDADE

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 2

Outrora humana, Gratissa foi elevada à divindade por seu empenho em receber bem qualquer um que batesse à sua porta. Sua boa vontade comoveu criminosos, acolheu doentes e evitou conflitos, fazendo de sua imagem um símbolo de paz e aliança. A virtude, venerada por milhares de fiéis, rendeu-lhe a imortalidade.

A história de Gratissa se confunde com a própria tradição da hospitalidade no Reinado. Alguns historiadores afirmam que, enquanto mortal, Gratissa foi a maior defensora dessa tradição. Sua família descendia de muitos povos nativos de Arton Norte e da Caravana dos Exilados. Assim, foram capazes de notar que essa tradição estava presente em diversas culturas, sendo algo inerente aos costumes humanos. Gratissa teria sido o produto de gerações de educação voltada à hospitalidade. Outros, contudo, afirmam que Gratissa deu origem a essa tradição! Ao receber as comitivas de dois lordes inimigos em sua casa durante uma tempestade, a anfitriã obrigou-os (com educação, simplicidade e palavras duras) a deixar de lado suas desavenças enquanto estivessem sob seu teto. O costume ancestral teria se espalhado a partir daí.

Atualmente, a deusa menor perambula pelo mundo ensinando sobre hospitalidade. Imagens suas podem ser encontradas na entrada de estalagens e residências, um culto ao bom anfitrião. Além disso, viajantes, aventureiros e caravaneiros também aprendem e utilizam as práticas do bom anfitrião mesmo em acampamentos. Assim, não é incomum encontrar na estrada grupos muito hospitaleiros e dispostos a oferecer um lugar em suas fogueiras. Na verdade, os devotos de Gratissa afirmam que, no instante em que um grupo de viajantes qualquer prepara uma fogueira e ergue tendas, tem obrigação de acolher qualquer um que peça por sua hospitalidade. Da mesma forma, o acampamento deve ser considerado sua casa e respeitado. A tradição da hospitalidade deve ser preservada, e aqueles que a contrariam não passam de selvagens.

Entre as muitas aparências que Gratissa adota, a que mais se destaca é a de uma mulher humana com vestes aconchegantes, olhar convidativo e palavras que acalmam a mente e o coração. Sua chegada em qualquer local é capaz de apaziguar os ânimos e promover convivência pacífica, pelo menos enquanto dois ou mais lados em conflito estiverem sob o mesmo teto.

Crenças e Objetivos. Servir bem a todos os que buscam descanso. Pregar o cuidado. Acolher outros da melhor maneira possível. Praticar e ensinar a tradição da hospitalidade.

Símbolo Sagrado. Uma lareira.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Não há. Devotos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

Devotos. Anões, centauros, elfos, hynne, minotauros, qareen, bardos, bucaneiros, caçadores, druidas, nobres, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Gratissa não podem causar dano, perda de PV e condições (exceto enfeitiçado, fascinado e pasmo) a criaturas inteligentes (Int –3 ou maior) que estejam convivendo, hospedadas ou sendo recebidas no mesmo local (como fregueses em uma taverna ou membros de uma caravana), nem podem fornecer bônus em dano contra essas criaturas. Além disso, não podem recusar hospitalidade a ninguém.

IGUAL AO LAR — PODER CONCEDIDO

Uma vez por dia, você pode gastar alguns minutos para transformar um espaço de descanso em um lar provisório por um dia. Todas as criaturas que descansarem nesse local aumentam sua recuperação de PV ou PM em +1 por nível (a escolha da criatura) e, enquanto estiverem nesse lar, recebem +1 em testes de perícias.

HIPPION
DEUS DOS CAVALOS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 4

Hippion é um dos poucos deuses menores cultuados como divindade principal de uma nação inteira no Reinado. Em Namalkah, ele é mais venerado até mesmo que Allihanna e Valkaria. Quando os primeiros colonos vindos do continente sul chegaram ao reino, seu contato com o povo nativo que vivia lá foi relativamente pacífico — daí surgiu boa parte da cultura de tropeiros e nomadismo de Namalkah, inspirada nos centauros. E os povos nativos dessa região já cultuavam o senhor de todos os cavalos, chamado Hippion.

A origem do culto a Hippion se perde no tempo; ninguém sabe quando ele começou a ser cultuado, apenas que sua religião (chamada "culto hippionte") sempre pareceu fazer parte da cultura local. Hippion era venerado pelos centauros (e também por cavalos inteligentes) antes que o primeiro humano pisasse nas terras que viriam a ser Namalkah. Diz a tradição que Hippion era um cavalo imortal mesmo antes de se tornar um deus, tendo servido como montaria ou líder para incontáveis heróis durante a história dos povos originais das coxilhas. Hippion era a única constante em todas essas histórias tradicionais. A conclusão era simples: guerreiros, tanto centauros quanto bípedes, surgiam e desapareciam, mas o cavalo era eterno.

Quando a Caravana dos Exilados chegou a Arton Norte, um dos primeiros povos a fazer contato pacífico com os refugiados foram as Amazonas de Hippion, em uma peregrinação periódica para a estátua de Valkaria. A rainha amazona se casou com o líder da caravana, formando uma tradição de ajuda mútua que perdura até hoje. Assim, Hippion é um dos deuses menores mais influentes em toda a história do mundo conhecido.

A devoção a Hippion nunca diminuiu em Namalkah com a integração de povos nativos e exilados de Lamnor apenas aumentou. Os habitantes do reino (especialmente ginetes e tropeiros) consideram-no sua principal divindade. Como é o modo de Namalkah, às vezes chamam-no por apelidos grosseiros mas afetuosos ("o bagual eterno"). Diz-se que Hippion muitas vezes galopa incógnito, deixando-se ser montado apenas pelos maiores heróis — sempre em pelo, nunca admitindo uma sela.

Contudo, também é possível identificá-lo: sua presença provoca vontade de correr pelas planícies, mesmo nos bípedes, e ele é seguido por um enorme bando de corcéis. Outros cavalos parecem potros perto de seu tamanho. Seu pelo é castanho e branco, sua crina é longa, espalhando-se em todas as direções. Hippion é capaz de falar e encarna tudo aquilo que os cavalos são: fortes, rápidos, selvagens, leais. Hippion, assim como a maioria dos humanos e cavalos em Namalkah, acredita que cada coisa tem seu lugar: o cavalo deve ser montado e o cavaleiro deve montar. O cavalo deve carregar seu companheiro em batalha, o cavaleiro deve lutar. Um não deve tentar assumir o papel do outro.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Hippion e respeitar os cavalos. Defender o vínculo e promover a harmonia entre montarias e ginetes. Combater monstros, mortos-vivos e outras criaturas que perturbam o equilíbrio natural. Galopar.

Símbolo Sagrado. Um cavalo galopando.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Aggelus, centauros, eiradaan, bárbaros, caçadores, cavaleiros, druidas, guerreiros, nobres, treinadores, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Hippion jamais podem matar cavalos, nem mesmo suas variantes monstruosas (como cavalos glaciais). Além disso, não podem permitir que cavalos sejam assassinados ou maltratados. Também nunca podem usar selas ou outros equipamentos de montaria enquanto estiverem montados.

GINETE ALTIVO — PODER CONCEDIDO

Enquanto está montado sobre um cavalo, você recebe +2 em testes de ataque e em Cavalgar. Além disso, você passa automaticamente em testes de Cavalgar para não cair do cavalo quando sofre dano e não sofre penalidades para atacar à distância ou lançar magias quando montado em cavalos. Este poder conta como o poder Ginete para efeitos de pré-requisitos de outras habilidades.

Se você é um centauro, os benefícios deste poder mudam para: você pode fazer investidas em terreno difícil e não sofre a penalidade de –2 na Defesa por fazer uma investida. Por fim, recebe +2 nas rolagens de dano com armas em investidas.

HURLAAGH
DEUS DOS HOBGOBLINS

ENTIDADE PRIMORDIAL, STATUS DIVINO 3

Um hobgoblin imponente, com ares de nobreza e sempre trajado com roupas militares, Hurlaagh representa o auge da cultura militarista que ele mesmo ajudou a forjar. Ninguém sabe sua origem, mas era parte de um trio de entidades irmãs de guerra, conflito, violência e brutalidade — deuses menores antes mesmo que houvesse alguém para cultuá-los. Seus dois irmãos eram Ragnar, que mais tarde ascendeu a Deus da Morte, e Graolak. Cada um dos três criou uma raça mortal que encarnava seus valores e sua personalidade. Ragnar deu origem aos bugbears. Graolak fez os goblins. Hurlaagh forjou os hobgoblins.

Os hobgoblins, embora por muito tempo tenham sido considerados meros monstros por grande parte dos povos do norte, são uma raça muito mais antiga que a humanidade (precedendo-a em dezenas de milhares de anos!). De fato, talvez sejam a primeira raça de Lamnor a estabelecer fronteiras e tomar terras como "suas". Pela influência de Hurlaagh, os hobgoblins seriam os conquistadores e donos por direito de grande parte do continente.

Curiosamente, o culto a Hurlaagh aumentou em fervor e intensidade com a chegada dos elfos a Lamnor. Com o início da Infinita Guerra, um inimigo poderoso fez com que os hobgoblins se unissem ainda mais sob seu deus. A influência de Hurlaagh em Lamnor só diminuiu significativamente quando seu irmão Ragnar ascendeu a deus maior, dando início a um plano que o tornou a divindade principal de todos os povos goblinoides. Hurlaagh então travou uma aliança com um grupo de deuses menores que buscava destronar o Deus da Morte dos Goblinoides, para que um deles ocupasse seu posto. Diz-se que, antes da queda de Khalifor, alguns de seus cultistas estavam infiltrados no exército de Thwor, com a intenção de provocar um levante. No entanto, foram descobertos e detidos por Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar, que os desmantelou utilizando espiões de Khalifor.

A queda da Flecha de Fogo frustrou todos os planos de Hurlaagh. Ninguém sabe ao certo se sua aliança de deuses menores ainda existe ou desistiu de sua tentativa de tomar o posto de Thwor.

Embora ainda seja adorado por algumas comunidades hobgoblins espalhadas pelo sul de Arton, há muito tempo Hurlaagh não lidera batalhões hobgoblins em campanhas militares ou incursões de guerra. O Deus dos Hobgoblins permanece uma figura distante da linha de frente das batalhas que tanto definiram seu passado.

Crenças e Objetivos. Promover a guerra e o conflito. Vencer a qualquer custo, por força ou estratégia. Jamais oferecer ou aceitar rendição. Jamais demonstrar fraquezas. Proteger a cultura e o modo de vida hobgoblin a qualquer custo.

Símbolo Sagrado. Tambor de guerra hobgoblin.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Espada longa.

Devotos. Goblins, hobgoblins, minotauros, orcs, bárbaros, caçadores, cavaleiros, guerreiros.

Hurlaagh, o Deus Menor dos Hobgoblins

Obrigações & Restrições. Devotos de Hurlaagh jamais podem desobedecer à ordem de um superior (devoto de Hurlaagh de nível maior ou hobgoblin de patente militar superior). Além disso, devem lutar contra "o Mundo Como Deve Ser" proposto por Thwor.

Selvageria Marcial — Poder Concedido

Você pode usar Sobrevivência no lugar de Guerra. Além disso, se passar em um teste para analisar terreno, além das vantagens descobertas, você fornece um bônus de +1 em testes de ataque e rolagens de dano de seus aliados em alcance curto até o fim da cena.

Hydora
Dragão-Rei das Nuvens

Dragão-real, status divino 4

Encarnação das tempestades, Hydora é um dos mais poderosos Dragões-Reais de Arton, superado apenas por Tarso e Sckhar e equiparando-se a Benthos. Isso explicaria como uma criatura tão instável conseguiu sobreviver por tanto tempo. Marcial e guerreiro como todos os dragões do ar, Hydora também tem humor volúvel como os raios e trovões. Muitas vezes já negou coisas que havia proferido, que-

"Este machado foi vingança. Agora é promessa. Só protegerá a vida."

— Rapha Machado Veloz, meio-elfo caçador de Tollon

Hydora, o Dragão-Rei das Nuvens

brou promessas, não reconheceu aliados e apoiou antigos inimigos. Uma promessa feita por Hydora é tão sólida quanto uma bolha de sabão.

Especula-se que o Dragão-Rei das Nuvens tenha transcendido a necessidade de pisar em terra firme. Voa durante a maior parte do tempo, sem parar para descansar, comer ou dormir. Tem forte predileção por tempestades elétricas: gosta de voar através das nuvens carregadas como quem aprecia a brisa da manhã. Em Arton, costuma-se dizer que, quando cai uma tempestade, Hydora está por perto.

Hydora também é criador de todo um povo: de sua união com uma heroína élfica surgiram os naidora, também chamados de elfos-do-céu. Existem versões da história que dizem que o Dragão-Rei raptou a elfa, mas ninguém até hoje foi capaz de determinar se isso é verdade. Conhecendo-se a inconstância de Hydora, talvez ele alterne entre amor genuíno e tirania.

Sua forma humanoide lembra um naidora com belíssimas asas que mudam conforme seu humor, pele clara e cabelos azuis longos e esvoaçantes. Sua forma dracônica tem corpo longo e asas que misturam aspectos de morcegos e pássaros; uma coroa de penas circunda sua cabeça, criando algo parecido com uma juba. Em ambas as formas Hydora tem olhos em tons diferentes de azul — um mais claro que o outro.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a altivez de Hydora. Reverenciar os céus, o vento e a liberdade. Jamais ceder ao conformismo. Evitar descer dos céus. Promover o progresso e a inventividade. Agir conforme os próprios instintos, jamais deixando-se influenciar pelos outros.

Símbolo Sagrado. Uma nuvem negra em forma de asa cuspindo três raios.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Cimitarra.

Devotos. Elfos, kallyanach, kliren, naidoras, qareen, sílfides, suraggel, tengu, arcanistas, bardos, caçadores, cavaleiros, guerreiros, inventores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Hydora devem ser inquietos e inconstantes como os ventos, proibidos de passar mais de um dia com os pés no chão — escalar uma montanha ou voar por uma rodada é suficiente para agradar ao Dragão-Rei. Além disso, não podem fixar moradia exceto em local mais próximo dos céus do que da terra.

Alcançar os Céus — Poder Concedido

Você pode gastar uma quantidade de PM limitada por sua Sabedoria (mínimo de 1) para receber deslocamento de voo até o fim do seu turno. Esse deslocamento é igual a 12m, +3m para cada PM gasto além do primeiro.

"Apenas os dignos conseguem pronunciar meu nome!"

Inghlblhpholstgt
A Grande Divindade Anfíbia

Entidade primordial, status divino 3

Esta divindade menor possui um nome impronunciável para a maioria dos mortais, sendo conhecida como o Grande Deus Sapo entre os povos tabrachi. Nos antigos murais, é retratado como o primeiro ser marinho a pisar em terra firme, parte das criaturas que atenderam ao chamado de Allihanna, a Mãe Natureza, para deixar as profundezas oceânicas e migrar para o continente. Outras retratações históricas o descrevem como uma das inúmeras crias de Megalokk, o Deus dos Monstros. Existem até relatos afirmando que sua semente veio do éter divino, entre os mundos, precedendo a própria existência da vida em Arton.

O templo mais conhecido dedicado a esta divindade encontra-se no Pântano dos Juncos, em Deheon. O local é protegido por uma criatura chamada catoblepas, capaz de transformar qualquer criatura em um ser batráquio com um simples olhar. Diz-se que essa habilidade do monstro sagrado é responsável por aumentar lentamente, mas de forma constante, a população tabrachi na região, que vem crescendo desde os primeiros tempos de ocupação do continente norte.

Não se sabe ao certo quais são as intenções de Inghlblhpholtsgt. Existem rumores sobre uma antiga

profecia que fala de uma inundação em escala mundial, que transformará todas as terras de Arton em pântanos. Mas, como o culto à Grande Divindade Anfíbia não é especialmente organizado, nem possui grandes registros, isso pode ser apenas um boato.

Os locais de adoração a Inghlblhpholstgt podem ser meros vestígios de uma era em que pântanos dominavam os continentes e libélulas gigantes voavam pelos céus, ou talvez o deus busque espalhar sua bênção anfíbia por todo o mundo. O fato é: mesmo após milênios, sua presença ainda persiste.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Inghlblhpholstgt. Proteger o povo-sapo e os demais anfíbios. Pregar a evolução e a transformação do mundo em um grande pântano. Auxiliar a vinda do grande dilúvio profetizado eras atrás.

Símbolo Sagrado. Um sapo sobre uma pirâmide.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Dahllan, goblins, lefou, sereias/tritões, tabrachi, trogs, arcanistas, bárbaros, caçadores, druidas, ladinos, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Inghlblhpholstgt devem espalhar sua fé com afinco, angariando pelo menos um novo devoto por mês. Além disso, devem ajudar e proteger criaturas anfíbias, desde que isso não prejudique seus aliados.

Salto Anurídeo — Poder Concedido

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para saltar 9m em qualquer direção. Se terminar o salto em alcance corpo a corpo de uma criatura e atacá-la no mesmo turno, você recebe os benefícios e as penalidades de uma investida e sua arma causa um dado extra de dano do mesmo tipo durante esse ataque. Você pode aprender *Primor Atlético* como uma magia divina. Se fizer isso, o custo dela diminui em –1 PM.

Irione
Deus da Sedução

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Irione é uma entidade que levou suas habilidades ao extremo, alcançando a divindade como resultado desse processo. Originalmente, ele era um duplo — uma criatura humanoide sem características fixas, capaz de assumir qualquer forma. Normalmente, os duplos se infiltram nas sociedades, assassinando humanos e membros de outras raças civilizadas. No entanto, Irione logo percebeu que seu maior poder estava na sedução. Ao adotar diversas formas, experimentou o prazer de ser adorado, de ver homens e mulheres se atirando aos seus pés. Essa experiência se tornou viciante e Irione passou a buscar cada vez mais pretendentes. O próximo passo natural foi alcançar a divindade.

Irione tem a habilidade de se transformar na figura que mais seduz cada pessoa. Sua transformação não é física, como os duplos, mas acontece na mente de quem o observa. Por isso, ao enxergá-lo, dois indivíduos podem ver, ouvir e até sentir coisas completamente diferentes ao mesmo tempo. Por exemplo, para Orion Drake, Irione parecia sua esposa Vanessa.

Outra habilidade surpreendente de Irione é sua capacidade de se tornar inalcançável. Pessoas de todas as origens e modos de vida se veem seduzidas por ele, tentando alcançar sua presença para oferecer presentes e devoção, mas Irione sempre permanece distante, como se estivesse na próxima esquina ou um andar acima. Contudo, ele é uma divindade obcecada por atenção e mimos. Acostumado a seduzir, não tolera ser ignorado. A única maneira de convencê-lo a fazer algo que não seja para seu próprio benefício é justamente não lhe dar atenção ou importância. Nesse caso, Irione fará de tudo para conquistar seus alvos.

Crenças e Objetivos. Provar seu valor, tornando-se alvo de desejo. Seduzir os outros para obter favores e adulações. Gerar suspiros de pretendentes. Tornar-se inalcançável para que todos venham atrás de você.

Símbolo Sagrado. Marca de beijo.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Chicote.

Devotos. Elfos, harpias, medusas, nagahs, naidoras, sereias/tritões, sílfides, suraggel, arcanistas, bardos, bucaneiros, ladinos, lutadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Irione devem obter a adoração de uma pessoa que originalmente não era prestativa, pelo menos uma vez por avetura (ou por mês, o que demorar menos), como forma de honrar sua divindade. Isso significa tornar um NPC prestativo e, após isso, tornar-se objeto da admiração e adoração desse personagem.

Fisgar Corações — Poder Concedido

Você aprende e pode lançar a magia *Enfeitiçar* (atributo-chave Carisma) usando apenas concentração, sem necessidade de gestos ou palavras (como se sob efeito do poder Magia Discreta). Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Jandra
Deusa das Boas Maneiras

Mortal ascendido, status divino 2

Uma dama de elegância impressionante, quase sempre ostentando penteado alto e vestido sofisticado, adornado com joias, Jandra é uma divindade que exala comedimento, altivez e requinte. Sua presença imponente é tamanha que poucos conseguem imaginar que, no passado, foi uma simples governanta.

Quando era mortal, Jandra se dedicou a ensinar jovens nobres, criados e até plebeus sobre o comportamento adequado diante das pessoas de alta posição. Assim, criou uma verdadeira escola de boas maneiras e etiqueta. Boa parte de suas "regras" podia parecer arbitrária, mas quase todas tinham um fundo prático — destinavam-se a garantir que ninguém consumisse comida estragada, conferir se nenhum conviva trazia armas a uma reunião social, impedir a ativação de maldições…

Após anos de ensino em um único local — uma mansão no antigo condado de Portsmouth — ela decidiu partir e viajar por todo o Reinado, espalhando seus conhecimentos de etiqueta a todos. Graças aos seus esforços, incontáveis conflitos foram evitados, pois as pessoas sabiam como se portar. Muitos notavam que, ainda que não soubessem a razão de todas as normas de etiqueta, sentiam estar dando importância a um evento (e às pessoas presentes) apenas por segui-las. Isso começou a adquirir um componente ritualístico, sagrado. Todos eram muito gratos e oravam por Jandra, até que tanta adoração foi suficiente para torná-la uma deusa.

Hoje, Jandra segue percorrendo Arton, sendo uma convidada de honra em bailes e jantares — principalmente onde decisões importantes de cortes serão tomadas —, conquistando ainda mais seguidores ao ensinar os mortais sobre o valor das boas maneiras. Ao seguir certos padrões de comportamento, todos estão honrando a si mesmos, seus convivas… e a Deusa das Boas Maneiras.

Crenças e Objetivos. Ensinar boas maneiras. Julgar a etiqueta dos presentes em ocasiões formais. Educar futuros aristocratas sobre as formas corretas de se portar entre os nobres. Ensinar servos a cumprir seu dever de maneira elegante e ao mesmo tempo imperceptível. Tratar cada convidado como o mais importante de um evento.

Símbolo Sagrado. Uma xícara.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Adaga.

Devotos. Aggelus, anões, elfos, golens, hynne, minotauros, bardos, cavaleiros, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Jandra nunca deixam de fazer testes de Diplomacia ou Nobreza quando isso é socialmente adequado. Além disso, não suportam falta de modos e desconhecimento de etiqueta; quando presencia uma falha em um teste de Diplomacia ou Nobreza, o devoto deve corrigir a pessoa que falhou (em termos de jogo, deve passar em um teste da perícia apropriada com a mesma CD, enquanto explica de forma discreta e elegante onde ela errou).

Etiqueta a Toda Hora — Poder Concedido

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para fazer um teste de Nobreza para ajudar. Cada aliado em alcance curto pode usar o bônus de ajuda fornecido por este teste em um de seus testes de perícia feito até o fim da cena.

Klangor
Deus das Armaduras

Mortal ascendido, status divino 4

Klangor se destaca entre as várias divindades anãs como uma figura imponente e admirada. Ele não é apenas um deus de metais, mas um verdadeiro símbolo de resistência e resiliência. Seu corpo, recoberto por uma couraça de pedra e metal, desperta o temor e a admiração dos que o contemplam. É difícil discernir se essa armadura é uma construção criada pelo próprio Klangor ou se faz parte intrínseca de seu ser, um mistério que apenas ele pode responder.

Sua origem está nos primórdios de Doherimm. Klangor foi um dos primeiros membros da Guilda dos Armeiros do Reino dos Anões, responsável por muitas das inovações que há séculos fazem parte da arte tradicional da fabricação de armaduras entre essa raça. Contudo, ao longo dos séculos as técnicas de Klangor se tornaram tão precisas e intrincadas que ele não era mais capaz de ensiná-las a ninguém. Suas armaduras eram mais fortes que o aço, mas leves como seda. Assim, o ferreiro deixou de ser apenas um mestre e passou a ser considerado uma figura mítica, ainda em vida. Passou a ser cultuado e se tornou um deus.

Em 1405, a resiliência de Klangor foi testada nas chamas da batalha mais sangrenta que já presenciou. Como sobrevivente do ataque devastador do exército de deuses menores à área de Tormenta de Tamu-ra, o Deus das Armaduras suportou os horrores dessa cataclísmica invasão que matou vários de seus companheiros. A batalha deixou cicatrizes profundas no mundo, mas Klangor se ergueu das cinzas.

Após a batalha, o deus menor se dedica a um propósito nobre e altruísta: forjar armaduras metafísicas para aqueles que enfrentam as forças malignas que assolam Arton. Ele pode ser encontrado tanto no subterrâneo quanto na superfície, fabricando suas obras-primas para guerreiros valorosos.

Crenças e Objetivos. Forjar as melhores armaduras. Honrar e proteger a raça, a cultura e as tradições anãs. Defender a vida de guerreiros e soldados, dando-lhes as ferramentas para se protegerem.

Símbolo Sagrado. Um elmo anão.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Martelo de guerra.

Devotos. Aggelus, anões, cavaleiros, guerreiros, inventores, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Klangor devem passar pelo menos uma hora por dia limpando, consertando ou polindo uma armadura, ou treinando enquanto trajam uma armadura. Além disso, pelo menos uma vez por aventura o devoto deve fabricar uma armadura qualquer.

Manutenção Sagrada

Poder Concedido

Uma vez por dia, você pode gastar 10 minutos ajustando sua própria armadura. Faça um teste de Ofício (armeiro) para ajudar. Enquanto estiver trajando esta armadura, você recebe um bônus na Defesa igual ao bônus de ajuda fornecido pelo teste. Entretanto, a cada vez que você for atingido por um ataque, esse bônus diminui em 1 (até um mínimo de 0).

Kurur Lianth
Deus Vulcão de Khubar

Objeto Desperto, Status Divino 1

Muitas lendas cercam Kurur Lianth, o maior e mais temido vulcão ativo de Khubar, o Reino Arquipélago. Localizado no coração da ilha de Hurtka, a mais próxima da costa de Bielefeld, Kurur Lianth é uma força da natureza cuja fúria não pode ser ignorada. Este vulcão expele fogo e explosões durante intensos períodos de uma semana ou mais, antes de se acalmar temporariamente, repousando por alguns meses.

É dito, nas histórias antigas, que a única maneira de acalmar o "Velho Furioso", como é chamado por seus devotos, é através de um sacrifício humanoide voluntário, realizado quando o vulcão desperta de seu sono. Caso contrário, Kurur Lianth tomará todas as vidas que julgar necessárias.

Algumas lendas atribuem essa necessidade de sacrifícios ao fato de que, no interior do vulcão, está aprisionado um antigo deus menor do fogo, derrotado por Thyatis em tempos imemoriais. Cada vez que o vulcão entra em erupção, acredita-se que o deus aprisionado desperta, provocando as explosões cataclísmicas que ameaçam a terra. Outras histórias sugerem que a cratera de Kurur Lianth é, na verdade, a bocarra de um monstruoso dragão do fogo, cuja magnitude colossal o impede de escapar do interior da terra, forçando-o a liberar sua fúria nas erupções. Seja qual for a verdadeira origem dessas lendas, o fato permanece: o vulcão é tratado como uma entidade viva, consciente. Com o passar dos séculos, os sacrifícios oferecidos ao vulcão fizeram com que ele fosse considerado algo sagrado, o que provocou sua ascensão a deus menor. Para seus seguidores, Kurur Lianth não é apenas um agente de destruição, mas uma divindade que protege a terra contra males ainda maiores, previstos para surgir em Khubar no futuro.

Crenças e Objetivos. Cultuar o Velho Furioso. Proteger o povo da ilha de Hurtka e de Khubar em geral. Pregar a renovação que Kurur Lianth traz e a proteção que ele fará contra o grande mal descrito nas antigas profecias.

Símbolo Sagrado. Um vulcão em erupção.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Qareen, suraggel, trogs, bárbaros, bardos, druidas, guerreiros, lutadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Kurur Lianth devem se reunir com seu deus uma vez por ano

para sacrificar um humanoide voluntário. Na ausência de um voluntário, o devoto mais velho deve se oferecer de imediato. Se não o fizer, deixa de ser um devoto imediatamente e seu destino como sacrifício passa para outro devoto mais velho.

Alma em Erupção — Poder Concedido

Você recebe redução de fogo 10 e, quando causa dano, pode perder 2 pontos de vida (exceto PV temporários) para causar +1d8 pontos de dano de fogo.

"Fui escravo. Fui sombra. Agora sou fogo, fórmula e feitiço. Sou livre."

— Asiman, kliren mago libertado

Laan
Deus das Viagens

Entidade primordial, status divino 3

Talvez o deus menor mais antigo de que se tem notícia, Laan é um deus tão ancestral que parece sempre ter existido. Alguns especulam que nasceu numa era muito primordial de Arton, quando conceitos como "raças" ainda não eram tão definidos, e criaturas únicas surgiam e desapareciam de tempos em tempos. Alguns teólogos afirmam que Laan surgiu logo após as primeiras criaturas vivas deixarem os oceanos, impulsionadas por Allihanna — essa jornada primordial teria provocado o surgimento do deus. Assim, embora segundo essa hipótese não tenha "sempre existido", Laan ainda seria mais velho do que quase qualquer outra coisa em Arton.

Laan é um deus menor inquieto e curioso, em constante movimento. Governa não apenas as viagens, mas os viajantes e o próprio conceito de deslocamento de um lugar a outro. Também tem influência sobre comunicação e mensageiros. De alguma forma, Laan parece ter domínio sobre todos os tipos de jornadas — desde a viagem de Azgher pelos céus todos os dias até a passagem das almas de Arton aos reinos dos deuses após a morte. Seu propósito é desbravar novos terrenos, espalhar a necessidade de migração entre as criaturas. Laan nunca está onde as pessoas estão paradas, e ninguém nunca permanece parado após sua passagem.

O Deus Menor das Viagens possui a estranha capacidade de abrir uma "estrada reta" à sua frente — um caminho que ignora todos os tipos de obstáculos físicos, por onde os viajantes progridem com muito mais rapidez, sem necessidade de paradas. Fisicamente, é um homem alto, largo e musculoso, com voz ribombante e risada monumental. Veste uma toga solta, uma tiara dourada e não usa sapatos, enfrentando o chão com seus enormes pés descalços.

Crenças e Objetivos. Viajar. Deslocar-se de um lugar a outro. Explorar. Conhecer o mundo. Descobrir novos locais. Entregar mensagens. Levar pessoas e objetos até onde são necessários.

Símbolo Sagrado. Uma estrada que se perde no horizonte.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Bordão.

Devotos. Goblins, golens, kliren, lefou, naidoras, bardos, bucaneiros, caçadores, guerreiros, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Laan são proibidos de fixar moradia, não podendo permanecer mais de 1d10+10 dias na mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...) ou 1d4+1 meses no mesmo reino.

Pé na Estrada — Poder Concedido

Você pode gastar 3 PM para fornecer o dom da caminhada a criaturas escolhidas em alcance curto. Até o fim da cena, as criaturas afetadas recebem +3m em deslocamento, ficam imunes às condições imóvel e lento e passam automaticamente em testes de Fortitude para marcha forçada (*Tormenta20*, p. 270).

Laan, o Deus Menor das Viagens

LAMASHTU
DEUSA DA MATANÇA

ENTIDADE PRIMORDIAL, STATUS DIVINO 4

Uma das divindades mais temidas nos reinos dos deuses, Lamashtu é também conhecida como a Deusa da Matança, a Senhora do Genocídio e outros títulos igualmente horrendos. Venerada por cultos secretos, é descrita como uma belíssima mulher-serpente com seis braços, cada um empunhando uma arma mortífera.

Lamashtu é uma divindade de morte, mal e destruição. Criaturas de coração sombrio fazem cerimônias e oferendas profanas à deusa-serpente, buscando atrair suas graças a qualquer preço — os cultistas de Lamashtu estão entre os vilões mais odiados e temidos, reunindo-se em células mercenárias para oferecer seus serviços a clientes com bolsos fundos o suficiente. Além disso, Lamashtu comanda legiões demoníacas nos domínios de Werra, o Reino de Arsenal, um mundo de guerra e matança. Avançando diante das tropas, sua fúria em batalha é indomável.

A Senhora do Genocídio se deleita com sacrifícios humanos, mas também pode ser seduzida por belas joias, sua única fraqueza conhecida. Entre aventureiros, como forma de bravata exagerada, é comum dizer que "posso até mesmo roubar o tesouro de Lamashtu".

Crenças e Objetivos. Praticar a violência em nome da Rainha dos Massacres. Jamais reprimir os próprios instintos e desejos. Jamais ser domado. Jamais oferecer perdão ou rendição. Destruir seus inimigos. Reunir joias e pedras preciosas para a Senhora do Genocídio.

Símbolo Sagrado. Uma joia ensanguentada.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Cimitarra.

Devotos. Medusas, minotauros, osteon, sulfure, trogs, bárbaros, bucaneiros, guerreiros, ladinos, lutadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Uma vez por nível, o personagem deve consagrar uma de suas vítimas fatais a Lamashtu. Essa vítima pode ser qualquer criatura inteligente (Int –3 ou maior) que o personagem tenha matado (para criaturas que o grupo inteiro enfrentou em combate, o devoto deve ter sido responsável pelo golpe fatal). Para devotar a criatura, o personagem deve executar um ritual, com a presença do corpo da vítima, e sacrificar um valor em joias igual a 10% da diferença do dinheiro inicial do nível atual para o seguinte (por exemplo, T$ 40 para subir para o 4° nível).

FURACÃO DE LÂMINAS — PODER CONCEDIDO

Uma vez por rodada, quando erra um ataque corpo a corpo, você pode gastar 2 PM para fazer um novo ataque (com a mesma arma) contra outra criatura ao seu alcance.

Lamashtu, a Deusa Menor da Matança

LUPAN
DEUS DOS CAÇADORES

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 2

Um dos deuses menores mais antigos de Arton, cultuado e respeitado desde antes da ascensão das grandes civilizações, Lupan era um deus furtivo e arredio, que podia assumir forma humanoide ou animal, sempre espreitando alguma presa. Diz-se que era filho da própria Allihanna, parte essencial do ciclo da vida. Segundo essas hipóteses, embora matasse seus irmãos, outros filhos da Mãe Natureza, Lupan sabia exatamente quais presas abater para que as populações nunca diminuíssem.

Sabendo da necessidade da morte como parte do Grande Ciclo de Allihanna, em 1405 Lupan aceitou se unir a Orion Drake em seu exército de deuses para devolver a Tamu-ra e seus habitantes às leis da natureza. Seguiu em frente, matando lefeu, atirando com seu arco e cortando com sua adaga, até que o exército avançou para o centro da área de Tormenta para enfrentar o Lorde. Mas Crânio Negro era implacável e sua pontaria, infalível. O Lorde da Tormenta chegou ao topo de uma colina com um arco de matéria vermelha, fez mira e disparou uma flecha mortal — a primeira de muitas.

A primeira vítima foi justamente Lupan. A seta rubra atingiu sua testa, atravessando-a e saindo pela nuca, fazendo seu corpo divino despencar inerte. Assim, o Deus Menor dos Caçadores encontrou seu fim.

Crenças e Objetivos. Reverenciar os seres da natureza. Proteger o equilíbrio da vida selvagem. Promover harmonia entre a natureza e a civilização. Combater monstros, mortos-vivos e outras criaturas que perturbam o equilíbrio natural. Caçar para o próprio sustento.

Símbolo Sagrado. Um cão de caça.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Arco curto.

Devotos. Dahllan, elfos, medusas, sereias/tritões, trogs, bárbaros, caçadores, druidas, ladinos, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Lupan não podem matar criaturas não inteligentes (Int –4 ou –5) grávidas ou filhotes, nem permitir que elas sejam mortas. Além disso, devem extrair algo de útil de qualquer criatura não inteligente que matarem (em termos de jogo, passar em um teste de Sobrevivência com CD 15 + ND da criatura). Alternativamente, se você tiver o suplemento *Ameaças de Arton*, o devoto deve extrair pelo menos um recurso natural da criatura (veja p. 401).

PASSO DO CAÇADOR — PODER CONCEDIDO

Você recebe +2 em Sobrevivência e soma sua Sabedoria em Furtividade. Além disso, contra criaturas desprevenidas ou surpreendidas, seus ataques causam +1d6 pontos de dano.

LUVITHY
DEUSA DA PESTE

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 2

Uma deusa de comunidades isoladas e nações hoje em dia quase esquecidas, Luvithy foi uma bruxa humana na época em que os nativos de Lamnor ainda não ousavam desbravar Arton Norte. Naquele período, a aldeia de Luvithy estava à beira da destruição devido à guerra com outros povos. Mas a bruxa lançou uma praga que adoeceu e matou todos os inimigos da região. Os povos que não estavam em confronto direto ficaram temerosos e prestaram respeito e devoção a Luvithy, que se tornou a Deusa Menor da Peste.

Ao longo dos séculos, o culto a Luvithy se espalhou por todo o continente e chegou também a Lamnor. Todos aqueles que, frente a uma grande peste, suplicavam pela piedade da doença em vez de procurar sua cura acabavam, mesmo sem saber, adorando esta deusa menor. A devoção a Luvithy é um segredo em várias famílias, uma religião praticada em particular por pais e mães que têm medo de perder seus filhos por doenças, por servos que tentam manter vivos senhores moribundos, por pessoas que temem adoecer.

Luvithy ganhou muitos devotos depois do surgimento da Praga Coral em Lomatubar. Mesmo sem relação nenhuma com essa doença mágica, a Deusa da Peste passou a ouvir as preces de várias comunidades desesperadas, que imaginavam que a Praga só podia ser obra de uma entidade da pestilência. Com a morte de Ragnar e a ascensão de Thwor, o culto a Luvithy tem se renovado, com fé revigorada e a ambição de conquistar o título de Deusa da Morte para sua padroeira.

Crenças e Objetivos. Espalhar doenças. Trazer de volta a antiga glória de Luvithy.

Símbolo Sagrado. Um crânio encapuzado.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Gadanho.

Devotos. Dahllan, kobolds, nezumi, orcs, osteon, sulfure, trogs, arcanistas, bárbaros, caçadores, druidas, guerreiros, ladinos.

Obrigações & Restrições. Devotos de Luvithy devem contaminar pelo menos uma criatura

Pequena ou maior com uma doença por semana. Na falta de uma vítima adequada, um devoto pode contaminar a si mesmo.

Toque Pestilento — Poder Concedido

Você aprende e pode lançar *Infligir Ferimentos* e, quando você usa essa magia, se o alvo falhar no teste de resistência, ele também é exposto à doença maldição pegajosa (*Tormenta20*, p. 318) e sofre seu efeito inicial imediadamente. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

"Meu fedor não é de morte. É de liberdade. Eu escolhi a morte. Você ainda está preso."

— Akioko Sempukiako, necromante tamuraniano

MARINA
DEUSA DOS MARINHEIROS

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 3

As histórias sobre a origem e a verdadeira aparência desta deusa são tão variadas quanto as histórias de pescadores, marinheiros e piratas. Uns dizem que ela foi uma sereia que se apaixonou por um marinheiro, abrindo mão de sua própria raça para ficar mais perto dele. Outros, que foi a maior capitã pirata do Mar Negro, conquistando a devoção de incontáveis tripulações. Há quem diga que foi uma jovem donzela capturada por piratas e jogada ao mar para morrer, mas que foi salva por Oceano. Outros ainda afirmam que ela foi um bebê que caiu no mar, mas sobreviveu ao ser levado para uma área de "ar molhado" (águas mágicas onde é possível respirar) e foi criada por peixes. Por fim, existem versões que afirmam que ela é a princesa de um antigo império submarino, e até mesmo aqueles que afirmam que Marina era um mero acrostólio (uma decoração de proa de navio) tão adorada pela tripulação que ganhou vida.

Quando alguém pergunta diretamente à deusa qual das histórias é real, ela apenas responde: "sim".

A verdadeira personificação das histórias de marinheiros, Marina abençoa oficiais respeitáveis, piratas, pescadores e exploradores sem distinção, pois é a deusa de todos que desbravam o mar. É capaz de invocar incontáveis navios de todos os tipos e tamanhos, mais rápidos, resistentes e poderosos do que qualquer embarcação já vista em Arton. Ninguém sabe de onde vêm esses navios — o que leva alguns a especular que ela realmente possui um império subaquático. Também é capaz de construir navios, sozinha ou com a ajuda de misteriosas equipes que surgem apenas à noite. No convés de uma nau capitânia, é capaz de guiar uma frota inteira, domando as ondas e fazendo soprar os ventos mais favoráveis. Marina recebe devoção absoluta porque não é uma deusa do mar ou de suas criaturas, mas dos homens e mulheres que o desbravam. Seus fiéis não precisam apaziguar uma deusa imprevisível como o próprio mar, não precisam implorar permissão para singrá-lo: sob Marina, o mar pertence a eles.

É comum que navios sejam dedicados a Marina antes de sua primeira viagem. Esse costume ficou ainda mais arraigado depois do papel decisivo desta deusa no combate à Tempestade Rubra: foi nos navios de Marina que o exército de deuses menores de Orion Drake chegou à área de Tormenta de Tamu-ra em 1405, libertando o Império de Jade de sua corrupção.

Crenças e Objetivos. Explorar o mar. Desafiar as ondas. Desbravar o oceano. Enfrentar tempestades. Vencer limites. Desafiar o impossível. Construir, consertar e pilotar embarcações.

Símbolo Sagrado. Um redemoinho marinho.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Florete.

Devotos. Elfos, elfos-do-mar, hynne, kappa, minotauros, qareen, sereias/tritões, arcanistas, bárbaros, bucaneiros, caçadores, druidas, ladinos.

Obrigações & Restrições. Devotos de Marina devem sempre carregar consigo um recipiente fechado com água do mar (em termos de jogo, um item que ocupa 0,5 espaço). Além disso, uma vez por aventura, devem passar pelo menos uma noite em uma embarcação no mar.

Mar Aberto — Poder Concedido

Você aprende e pode lançar *Caminhos da Natureza*. Você só pode lançar essa magia em ambientes aquáticos, mas pode aplicar seu bônus em deslocamento em qualquer embarcação em que esteja. Caso aprenda novamente essa magia, pode usá-la em qualquer ambiente e seu custo diminui em –1 PM.

MZZILEYN
DRAGÃO-REI DAS TREVAS

DRAGÃO-REAL, STATUS DIVINO 3

Dotado de uma inteligência comparável apenas a sua crueldade, Mzzileyn tece planos dentro de planos. Seus objetivos são cada vez mais perversos, mas todos espalham intriga, morte e destruição pelo mundo. Esta é uma divindade que se diverte com a desgraça e a infelicidade alheias, provocando catástrofes como passatempo.

Em eras remotas, o Dragão-Rei das Trevas colaborou com os seguidores de Sszzaas. Em contrapartida, diz-se que o Deus da Traição nutre certa simpatia por ele (dentro do que é possível). Na verdade, alguns acadêmicos suspeitam de que Mzzileyn seja criação do próprio Sszzaas — uma teoria provada falsa com o ressurgimento de Kallyadranoch, mas ainda popular.

Mzzileyn conheceu ele mesmo o gosto da traição quando seus devotos dragões o abandonaram para seguir o Dragão da Tormenta. Isso, embora tenha sido uma lição de humildade, não mudou sua personalidade. Pelo contrário: Mzzileyn aprendeu que não pode contar com a lealdade de *ninguém*. Assim, deve trair todos antes que eles mesmos o traiam. Hoje em dia, busca reerguer seu culto, mas sacrificaria qualquer um de seus devotos se isso pudesse lhe trazer uma ínfima vantagem. Um dos únicos atos de bravura que já realizou foi enfrentar os lefeu diretamente, durante a Batalha de Tamu-ra.

Mzzileyn, o Dragão-Rei das Trevas

Diferente dos outros Dragões-Reais, Mzzileyn costuma assumir várias formas humanoides que mostram simpatia ou confiabilidade: o mercador da vila, o taverneiro, o pedinte... Todas, no entanto, têm cabelos e olhos escuros. Nas raras vezes em que assume sua forma verdadeira, o Dragão-Rei das Trevas lembra um longo réptil serpentino, com escamas sombrias e uma face que parece mais um crânio de dragão descarnado; suas asas reais foram arrancadas tempos atrás, substituídas por asas feitas de sombra.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a sagacidade de Mzzileyn. Praticar a mentira, a traição e a trapaça. Propagar caos, desordem e destruição. Usar dos recursos de qualquer um para alcançar seus próprios objetivos. Promover a soberania das sombras e da escuridão.

Símbolo Sagrado. O crânio de um dragão vertendo sombras.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Adaga.

Devotos. Finntroll, gnolls, goblins, kallyanach, nagah, tengu, arcanistas, bardos, bucaneiros, ladinos.

Obrigações & Restrições. Sempre que estiver diante de um desafio (um combate, um perigo complexo ou outra cena que envolva vencer ou superar algo desafiador) você deve passar em pelo menos um teste de Enganação que seja útil contra esse desafio. O mestre tem a palavra final sobre quais ações se encaixam nessa descrição.

Sombras Venenosas

Poder Concedido

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para envenenar uma arma que esteja usando. A arma causa perda de 1d12 PV por veneno. O veneno dura até você acertar um ataque ou até o fim da cena (o que acontecer primeiro). Além disso, se você estiver em uma área de escuridão, a CD para resistir aos seus venenos aumenta em +2 e a perda de vida deles aumenta em +2 por dado.

Nerelim
Deusa da Água Doce

Mortal Ascendido, Status Divino 2

Uma deusa de origem ancestral, cujo culto foi abraçado pelos colonos que fundaram o antigo reino de Callistia, Nerelim foi a divindade mais cultuada nessa nação, antes de ser absorvida pelas Repúblicas Livres de Sambúrdia. De fato, antigamente nenhuma família que não cultuasse Nerelim nesse reino era considerada "respeitável", ao menos na capital.

Nerelim costuma se apresentar na forma de uma mulher com cabelos imensos, trançados de modo a parecer uma rede de pesca. É também a padroeira dos

rios e pescadores. Diz-se que é filha de Oceano e teria ensinado os primeiros habitantes da região que viria a ser Callistia a pescar e sobreviver dos inúmeros rios dessas terras. Os nerelitas (nome dado aos devotos da deusa) por sua vez ensinam a população a respeitar os rios e não poluí-los, além de pescar apenas nas épocas certas para que nunca falte alimento.

Depois que Callistia passou a fazer parte das Repúblicas Livres de Sambúrdia, o culto a Nerelim se expandiu. O antigo reino era notoriamente provinciano e um pouco xenófobo. Assim, sua deusa não era especialmente difundida em outros lugares. Agora que os Príncipes Mercantes trafegam pelas águas da região, a proteção de Nerelim é ainda mais valorizada e sua religião, mais conhecida.

Crenças e Objetivos. Reverenciar e proteger os rios, os lagos e os seres que ali habitam. Promover harmonia entre os seres das águas e o mundo seco. Proteger os seres fluviais. Exigir devido respeito às águas correntes.

Símbolo Sagrado. Um rio cortando a várzea.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Arpão (*Ameaças de Arton*, p. 392).

Devotos. Elfos, elfos-do-mar, hynne, kappa, minotauros, qareen, sereias/tritões, bárbaros, bucaneiros, caçadores, druidas, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Nerelim não podem se manter afastados de um grande corpo de água doce (como um lago ou rio) por mais de um mês. Além disso, devem pescar em um rio ou outro corpo de água doce pelo menos uma vez por semana.

Água da Vida — Poder Concedido

Uma vez por dia, você pode transformar um jarro (ou outro recipiente equivalente que ocupe 0,5 espaço) de água doce em uma poção mágica. Beber essa água mágica é uma ação padrão e recupera 2d8+2 PV e 1d4+1 PM. A água mantém suas propriedades mágicas por 1 semana ou até ser bebida.

Neruíte
Deusa do Sono

Mortal Ascendido, Status Divino 2

Neruíte é uma deusa maternal, de voz suave e melodiosa, que convida todos a relaxar em um sono tranquilo e reparador. Sua presença de aparência inconstante traz uma paz inexplicável, envolvendo os corações aflitos com serenidade e aconchego. Suas canções de ninar são mágicas e possuem o poder de adormecer qualquer criatura, independente de seu tamanho ou natureza. Uma vez adormecida pela melodia de Neruíte, a criatura não acordará até ter um descanso adequado, segundo os ensinamentos da deusa.

Devotos de Neruíte acreditam que o sono, quando adequado e tranquilo, é um ritual sagrado. São ensinados a respeitar o ciclo natural do descanso, evitando excessos e buscando sempre a harmonia entre o dia e a noite. Os sacerdotes de Neruíte, conhecidos como "Sonhadores", passam seus dias compartilhando as lições de equilíbrio e de cuidados com o corpo e a mente, realizando cerimônias que celebram a importância do descanso.

Não se sabe a origem exata de Neruíte, apenas que a deusa é muito antiga. Certas histórias falam de uma princesa de um reino ancestral, que teria adormecido num sono de décadas, sem envelhecer ou sofrer qualquer efeito do tempo. Seus súditos teriam começado a peregrinar para velar seu sono, aos poucos transformando-se em seus devotos… Infelizmente, ninguém conhece o final da história, pois todos adormecem ao ouvi-la, então não se sabe se tem algum fundo de verdade.

Os templos de Neruíte são conhecidos por sua atmosfera serena e acolhedora. Decorados com tecidos suaves, almofadas e velas perfumadas, esses santuários são considerados locais ideais para descansar e se reconectar com o divino.

Crenças e Objetivos. Ensinar a importância de um bom sono. Auxiliar as pessoas a obterem o descanso adequado. Velar pelo sono alheio. Desvendar pesadelos. Interpretar sonhos. Sonhar.

Símbolo Sagrado. Uma vela apagada.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Maça.

Devotos. Aggelus, elfos, qareen, sereias/tritões, sílfides, arcanistas, bardos, caçadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Neruíte jamais podem acordar intencionalmente alguém que esteja dormindo, ou permitir que outros o façam. Além disso, sempre que acorda, o devoto fica pasmo por 1 rodada, enquanto seu espírito lentamente desperta de seu sono sagrado.

Sono Reparador — Poder Concedido

Se descansar (dormindo) em condições normais ou melhores, você pode melhorar sua recuperação de PV ou PM em um passo. Alternativamente, você pode ter um sonho inspirador: ao despertar, recebe +1d6 em um teste de perícia a sua escolha realizado até o fim do dia.

O Deus Cristal de Urielka

Objeto desperto, status divino 1

O Deus Cristal de Urielka

Este foi um dos primeiros casos registrados de deuses criados a partir de objetos inanimados, apenas pela vontade dos mortais. A aldeia de Urielka, nos ermos de Tyrondir, antes que a região se tornasse uma devastação com a queda da Flecha de Fogo, nunca teve muito de que se orgulhar. No entanto, possuía um imenso cristal, que atraía viajantes de tempos em tempos. O cristal nunca demonstrou nenhum poder mágico até que uma aldeã elfa chamada Dealla notou que era estranho que ele não fosse divino.

Afetada pela queda de Glórienn, a Deusa dos Elfos, Dealla procurava algo para cultuar. Começou a deixar oferendas para o cristal e a espalhar sua crença secreta. Os demais aldeões, também ansiosos por algo que preenchesse o vazio que sentiam, logo distorceram fatos do passado para que parecessem milagres realizados pelo cristal. O culto nasceu. Viajantes de passagem por Urielka se juntaram, espalharam a notícia e logo o objeto angariou muitos seguidores até despertar como um deus menor, brilhando e falando com seus protegidos.

O Deus Cristal passou a proteger a vila de Urielka. Não fazia muito além de oferecer consolo, aceitar oferendas e tranquilizar o povo, mas era amado como se fosse o mais poderoso deus maior. Depois da queda da Flecha de Fogo, a aldeia de Urielka chegou perto de desaparecer do mapa, mas sobreviveu, e o Deus Cristal continuou intacto. Isso passou a atrair ainda mais peregrinos e devotos. Hoje em dia, muitos que ousam desbravar as Ruínas de Tyrondir encontram em Urielka um ponto de descanso, um local intocado pelo lodo negro, onde um deus pode curá-los e abençoá-los para que continuem a jornada. Talvez isso aumente ainda mais o poder e o culto deste estranho deus menor.

Crenças e Objetivos. Proteger a vila de Urielka e sua população. Abençoar viajantes e forasteiros que visitam o local. Espalhar a palavra e as bênçãos do Cristal.

Símbolo Sagrado. Um cristal.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Aggelus, elfos, hynne, qareen, bardos, caçadores, cavaleiros, nobres, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos do Deus Cristal de Urielka devem peregrinar até a aldeia pelo menos uma vez por aventura (ou tempo entre aventuras) e, pelo menos uma vez por ano, devem fazer essa peregrinação levando consigo um novo devoto convertido.

Conjurar Cristal — Poder Concedido

Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para conjurar um cristal azul, verde ou vermelho. Conforme a cor do cristal, você pode quebrá-lo para gerar um efeito: azul (recebe RD 20 contra um dano recém-sofrido); verde (rola novamente um teste de resistência recém-realizado); vermelho (ganha uma ação de movimento nesse turno). O cristal dura até o fim da cena, até ser usado ou até você conjurar outro cristal.

O Deus das Cidades

Conceito vivo, status divino 4

À primeira vista, esta divindade parece não ter nome. No entanto, o oposto é verdade: o Deus das Cidades tem infinitos nomes, batizado de novo e de novo sempre que uma nova comunidade é formada. Chama-se Nova Malpetrim, Smokestone, Norm, Roschfallen, Var Raan, Gallien, Ghallystryx... Chama-se até

mesmo Valkaria e Rhond. O Deus Menor das Cidades é composto por todos os centros urbanos de Arton. Em parte, ele é cada cidade do mundo. Portanto, uma divindade de grande poder.

Há quem diga que o Deus das Cidades já foi um mortal; um mendigo que vagava de comunidade em comunidade. No entanto, a corrente de pensamento mais aceita afirma que isso nunca ocorreu — o Deus das Cidades apenas se formou espontaneamente quando os grandes centros urbanos do continente floresceram (ou até mesmo antes). Ele é uma manifestação do modo de vida dos artonianos urbanos, uma coleção de tudo que significa viver em cidades.

Seu corpo é formado por ruas, prédios, cercas e telhados. Embora seja uma criatura enorme, sua aparência é incongruente, pois não é tão grande a ponto de abrigar tudo isso dentro de si. Alguns afirmam que a forma física do deus é como um portal para várias comunidades em Arton. Além disso, seu corpanzil é avassalador em combate, capaz de fazer frente aos mais ferozes deuses guerreiros. Fica mais poderoso com a concentração urbana — o próprio ato de viver em comunidade é uma forma de adoração.

O Deus das Cidades pode ser encontrado nos esgotos, subterrâneos ou outros lugares ocultos de metrópoles como Valkaria. Contudo, alguns dizem que ele está presente ao mesmo tempo em todas as cidades de Arton. Basta encontrá-lo.

Crenças e Objetivos. Formar comunidades e ajudar a desenvolvê-las. Estabelecer caravanas em entrepostos comerciais. Proteger o modo de vida das pessoas nos grandes centros.

Símbolo Sagrado. Torres amontoadas atrás de um muro.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Martelo de guerra.

Devotos. Anões, elfos, goblins, hynne, kliren, minotauros, arcanistas, bardos, inventores, ladinos, lutadores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos do Deus das Cidades jamais podem se manter afastados de um centro urbano por mais 2d10+10 dias, nem se recusar a auxiliar uma comunidade.

Manha da Cidade — Poder Concedido

Quando está em uma comunidade, você soma sua Sabedoria (mínimo de 1) em testes de Conhecimento, Investigação, Ladinagem e Nobreza, e pode fazer testes dessas perícias mesmo sem ser treinado. Além disso, em comunidades pode fazer testes para interrogar sem precisar falar com pessoas ou gastar tibares, questionando a própria cidade.

O Deus do Medo

Conceito Vivo, Status Divino 4

Um deus sem nome, cuja presença é sempre sentida, mas jamais vista diretamente — pois tudo é mais amedrontador quando não é visto, e mais terrível quando não pode ser nomeado. O Deus do Medo se encontra sempre fora do ângulo de visão de um observador, como se estivesse à beira da percepção, nunca completamente revelado, mas sua influência é inegável. Sua natureza misteriosa e evasiva reflete o instinto primitivo que representa: o medo. Por ser padroeiro desse instinto básico, que está presente em todo ser vivo, esta divindade é extremamente poderosa e imortalizada nos corações dos mortais. O medo, em suas mais variadas formas, é infinito, uma força que governa a vida e a morte, a ação e a inação, e o deus sem nome compreende isso melhor do que qualquer outro ser.

Os devotos do Deus Menor do Medo são aqueles que veem essa emoção como uma ferramenta a ser manipulada. Eles exploram cada nuance dos medos dos outros para alcançar seus próprios objetivos, seja em batalhas psicológicas, seja em estratégias para obter poder, controle ou influência. Ao alimentar e amplificar o medo, esses seguidores aumentam ainda mais o poder e a autoridade de sua divindade. Cada suspiro de pavor, cada sombra que se move de forma inesperada, serve para fortalecer o vínculo com o deus sem nome, aproximando-os cada vez mais de sua essência. Não ter medo é impossível.

Também há outros devotos, esses involuntários: aqueles tomados pelo medo. Medo da morte, medo de uma tragédia, medo de um grande inimigo… Até mesmo medo da felicidade, do sucesso, de tentar alguma coisa. Pessoas paralisadas pelo medo muitas vezes acabam considerando esse sentimento sagrado e cultuando o Deus do Medo sem saber. Para piorar as coisas, isso pode fazer com que este deus se manifeste sempre atrás desses devotos. Mas, quando o infeliz se vira para olhar, a divindade não está mais lá.

Crenças e Objetivos. Espalhar o medo e o terror. Afugentar inimigos. Amedrontar a todos. Fazer com que ninguém se sinta em segurança, nem mesmo em casa. Apavorar crianças. Temer.

Símbolo Sagrado. Uma silhueta sombria.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Corrente de espinhos.

Devotos. Bugbears, lefou, minotauros, medusas, osteon, sulfure, trogs, voracis, arcanistas, bárbaros, bardos, bucaneiros, guerreiros, ladinos, lutadores.

Obrigações & Restrições. Devotos do Deus do Medo devem deixar uma criatura sob qualquer efeito

de medo pelo menos uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais) em adoração a sua divindade.

Domínio do Medo — Poder Concedido

Você recebe +2 em Intimidação e na CD de seus efeitos de medo, e pode escolher poderes relacionados a efeitos de medo sem necessidade de cumprir pré-requisitos de classe ou devoção. Por fim, pode aprender magias de medo como magias divinas.

Piscigeros
Deus dos Homens-Peixes

Conceito Vivo, Status Divino 1

Também chamado entre os homens-peixes de Pai Peixe, esta divindade possui uma história curiosa. Originalmente, o Pai Peixe não passava de uma mentira dos thalassothan, monstros aquáticos inteligentes e cruéis, capazes de herdar memórias de seus progenitores e absorvê-las de suas vítimas. Esses algozes das águas convenceram os homens-peixes da existência do deus Piscigeros para obter controle sobre eles, afirmando serem arautos dessa divindade.

Entretanto, o poder da crença em Arton é tão forte — e a farsa durou tantas gerações — que há relatos de um indivíduo solto nas profundezas marítimas que afirma ser Piscigeros, e que está sendo cultuado pelos homens-peixes. Os thalassothan foram pegos desprevenidos por isso. Vários homens-peixes já se revoltaram contra seus mestres ao perceber que os "arautos do Pai Peixe" pareciam saber menos sobre o deus do que seus servos!

Se o tal "Piscigeros" é um ser que tomou a identidade do Pai Peixe para si ou se de fato surgiu espontaneamente devido à crença dos fiéis, ninguém da superfície sabe ainda. O que se sabe é que a fé dos homens-peixes é genuína, e que seus devotos são os comandantes dessa raça submarina — alguns até mesmo desafiando o controle thalassothan.

Crenças e Objetivos. Obedecer aos arautos do Pai Peixe acima de tudo. Vencer a qualquer custo, pela força ou estratégia. Proteger a cultura e o modo de vida dos homens-peixes. Dominar os mares e os seres sob as ondas.

Símbolo Sagrado. Um peixe imenso em um cardume de peixes menores.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Tridente.

Devotos. Dahllan, elfos-do-mar, hynne, kappa, minotauros, sereias/tritões, bárbaros, bucaneiros, caçadores, druidas, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Piscigeros jamais podem ignorar um pedido de ajuda de um homem-peixe e devem proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Além disso, devotos do Pai Peixe jamais podem desobedecer às ordens dos arautos de sua divindade ou causar dano letal ou perda de PV a eles (habilidades que forneçam bônus em dano letal ou em perda de vida para criaturas em combate contra eles também são proibidas). Esse último dogma vem sendo contestado por alguns sacerdotes de Piscigeros, mas não se sabe ainda as consequências de fazer isso.

Bolha Hídrica — Poder Concedido

Uma vez por rodada, quando você ou um aliado em alcance curto faz um teste de resistência ou sofre dano, você pode gastar 2 PM para cuspir uma bolha de água protetora que fornece +5 nesse teste de resistência ou RD 15 contra esse dano. Estes benefícios são dobrados contra efeitos de fogo.

Rhond
Deus das Armas

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Rhond é um dos deuses menores mais acessíveis — e sua história é uma das mais conhecidas. Ele reside na Cidade de Rhond, no reino de Zakharov, que também abriga seu templo mais importante e boa parte de seus clérigos.

Rhond teria sido um dos mais antigos clérigos de Keenn, o antigo Deus da Guerra. Tanto um armeiro supremo quanto um aventureiro poderoso, Rhond forjou incontáveis armas, transcendendo a mera habilidade mundana para fabricar verdadeiros itens mágicos. Acumulou tanto poder e artefatos de sua própria criação que acreditou ser capaz de vencer o próprio Deus da Guerra e ocupar seu posto. E efetivamente viajou até o Reino de Keenn para desafiá-lo, mas foi vencido.

No entanto, Keenn não puniu o desafiante. Orgulhoso da coragem de seu clérigo, recompensou-o com a imortalidade, o poder mágico de forjar as mais poderosas e magníficas ferramentas de morte. Contudo, também o puniu por sua arrogância: prendeu-o numa forma monstruosa de seis braços e obrigou-o a forjar armas pela eternidade. Assim, pensava Keenn, o poderoso desafiante estaria para sempre servindo a ele.

Contudo, Rhond viu a recompensa/castigo como uma grande injustiça, o capricho de um deus arbitrário. Perdeu a fé e abandonou o sacerdócio, continuando em sua tarefa eterna. Com o passar dos séculos, sua fama como armeiro se tornou tão grande que ele

próprio começou a ser cultuado, ascendendo a Deus Menor das Armas.

Rhond trabalha sem cessar em uma caverna, na oficina que é também seu templo. A forja é um pequeno vulcão, borbulhando de lava, e todas as paredes são recobertas dos mais variados tipos de armamentos. Ao redor da caverna existe a Cidade de Rhond, onde o martelar incessante do deus pode ser ouvido dia e noite, em qualquer lugar.

Rhond não é conhecido por sua paciência ou generosidade, mas às vezes contribui com suas magníficas criações quando acredita que o objetivo é importante o bastante. Teve papel decisivo na Batalha de Tamu-ra, por exemplo. Vários outros deuses menores governam meros aspectos do portfólio de Rhond — o Deus da Pólvora e o Deus dos Machados são alguns exemplos. Rhond é um dos mais poderosos deuses menores, com um dos portfólios mais abrangentes.

Crenças e Objetivos. Forjar e usar as melhores armas. Honrar e respeitar as armas como obras de arte. Vencer pela força ou estratégia. Realizar grandes feitos. Derrotar monstros e inimigos usando suas próprias criações.

Símbolo Sagrado. Uma espada, um machado de batalha e um martelo de guerra cruzados sobre uma bigorna.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Martelo de guerra.

Devotos. Anões, elfos, golens, minotauros, bárbaros, bucaneiros, caçadores, cavaleiros, guerreiros, inventores, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Rhond devem passar pelo menos uma hora por dia limpando, consertando ou afiando uma arma, ou treinando com uma arma. Além disso, pelo menos uma vez por aventura o devoto deve fabricar uma arma qualquer.

Artista das Armas — Poder Concedido

Você pode infundir armas com uma fagulha divina. Gaste uma semana e T$ 100 e faça um teste de Ofício (armeiro) com CD igual à de fabricação da arma. Se passar, a arma se torna mágica e recebe uma melhoria cujos pré-requisitos cumpra (exceto material especial), que não conta em seu limite de melhorias.

Rhond, o Deus Menor das Armas

SARTAN
DEUS DA DESOLAÇÃO

ENTIDADE PRIMORDIAL, STATUS DIVINO 4

A cabeça enorme de Sartan quase não coube na página

Milênios atrás, quando o mundo ainda era jovem e os deuses também, o Panteão precisou enfrentar inúmeras entidades que surgiam espontaneamente ou até vinham de outros mundos, com a intenção de dominar Arton. Algumas dessas entidades eram elas mesmas deuses menores, enquanto outras eram demônios e diabos extremamente poderosos. No entanto, todas foram derrotadas e repelidas. O mundo viveu em paz por algum tempo, até que o maligno Deus Menor da Desolação, Sartan, conseguiu retornar a Arton, trazendo consigo guerra, fome, doenças e destruição.

Naquela época, os deuses maiores há muito tinham criado e estabelecido seus próprios povos. Não andavam no mundo em suas formas verdadeiras, mas contavam com campeões mortais. Então escolheram entre os mortais um grupo de heróis para banir Sartan, usando um objeto sagrado: o Disco dos Três. O deus diabólico foi derrotado, mas não completamente destruído. Ele esperou pacientemente até que os astros se alinhassem e, quando tal fenômeno ocorreu, fez uma nova tentativa de retornar.

Mais uma vez um grupo de heróis foi convocado por Dahriol, o Deus Menor dos Selos, mensageiro do Panteão, na antiga cidade de Malpetrim. Esses heróis reuniram as partes do Disco dos Três e encontraram o local onde os cultistas do Deus da Desolação tentavam trazer Sartan de volta a Arton. Eles se depararam com um horror indescritível: uma cabeça imensa e demoníaca, cheia de chifres e espinhos, com inúmeros vermes rastejando sobre sua pele repugnante. Apesar disso, o grupo triunfou e Sartan foi banido mais uma vez. Com o banimento de Sartan, seu culto se encolheu nas sombras, esperando pela oportunidade de invocá-lo novamente.

Ao longo das eras, este deus passou pouco tempo em Arton, pois sempre foi repelido. Assim, nem mesmo seus cultistas sabem muito sobre ele. Contudo, a obsessão de Sartan por vir a este mundo é motivação suficiente para que seja cultuado. A proibição de sua permanência em Arton, sem que ninguém saiba exatamente quais seriam as consequências disso, parece seduzir cultistas. Muitos dizem que, se Sartan efetivamente viesse, Arton seria destruída… Mas isso só pode ser um exagero. Ou não?

Crenças e Objetivos. Trazer Sartan de volta a Arton. Preparar-se para o retorno do Deus da Desolação. Espalhar a guerra, a morte, a fome e doenças pelo mundo, até que restem apenas os eleitos. Praticar a devassidão e a perversão. Deturpar tudo que é comum. Abraçar a agonia e a crueldade.

Símbolo Sagrado. Uma cabeça de demônio com a bocarra arreganhada.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Maça.

Devotos. Quaisquer. Sartan não rejeita ninguém que queira ajudá-lo a retornar a Arton.

Obrigações & Restrições. Devotos de Sartan jamais podem se recusar a participar de tentativas de trazer seu padroeiro de volta para Arton. Eles devem

estar sempre estudando os alinhamentos dos astros para antecipar seu retorno. Além disso, devem praticar o mal através de algum ato de crueldade, como ferir uma criatura indefesa, pelo menos uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), como oferenda a Sartan.

Esta divindade menor não é permitida para jogadores.

INIMIGO DOS DEUSES

PODER CONCEDIDO

Você recebe resistência a magia divina +5 e, contra devotos de outros deuses, recebe +2 em testes de ataque e na CD de suas habilidades.

SCKHAR
DRAGÃO-REI DO FOGO

DRAGÃO-REAL, STATUS DIVINO 5

De várias formas, Sckhar representa tudo aquilo que define um dragão — força, influência, orgulho, perigo… —, sempre ao extremo. Sua expressão é intimidadora mesmo quando está calmo, e ele se enfurece com facilidade. Seus acessos de raiva são notórios, pois assassina seus servos, guardas e esposas diante da menor transgressão. Com uma nação inteira à sua disposição e nenhuma das preocupações "mundanas" de um regente (como intrigas, rivais ou ameaças de invasões), Sckhar devota grande parte do tempo e dos recursos de Sckharshantallas à sua adoração.

Existem inúmeros relatos sobre Sckhar como um rei (ou tirano): sobre como considera todo o reino seu covil e tudo que está dentro de suas fronteiras como seu tesouro. Existem histórias sobre Sckhar como oponente: poucos sobrevivem a sua fúria, e ele teve papel decisivo na luta contra o Dragão da Tormenta. Existem até mesmo boatos sobre os sentimentos de Sckhar: ele teria se apaixonado por Beluhga no passado, sendo capaz de uma forma de amor. Teria também feito um pacto com o cavaleiro Lothar Algherulff, mostrando astúcia e dando ouvidos a uma "criatura inferior".

Mas e Sckhar como divindade?

Sckhar é um dos deuses menores mais presentes nas vidas de seus devotos. Eles sentem o toque do deus sempre que acordam sob o calor escaldante do reino. Festivais são realizados em sua honra, sacrifícios

Rei, dragão, deus

ritualísticos de prisioneiros ocorrem todos os anos, no feriado do Dia da Execução, após o Sckharal (também um feriado em honra ao deus). O culto a Sckhar é a religião oficial de Sckharshantallas. A devoção faz parte da vida de qualquer sckharjagar, como são chamados os nativos do reino. Alguém que não seja devoto de Sckhar é visto com desconfiança, um esquisito que provavelmente está escondendo outras "infrações". Sckhar cobra pesados tributos, mas também lhes fornece uma fruta extremamente nutritiva, garantindo que seus súditos/devotos não passem fome. Sckhar é absoluto. Ao mesmo tempo, seus filhos ocupam quase todas as posições de alto poder, tornando a figura física do deus estranhamente próxima. Para um sckharjagar médio, Sckhar é muito mais poderoso (ou ao menos perigoso) que Khalmyr ou mesmo Valkaria!

Na forma humanoide, Sckhar aparenta ser um elfo de cabelos vermelhos e porte altivo. Sempre usa vestimentas soberbas, em tons quentes como vermelho e dourado. Poderia ser confundido com um nobre elfo qualquer, não fosse um traço particular — seu olho esquerdo é cego, trazendo três cicatrizes alinhadas que cruzam sua extensão. Em sua forma dracônica, o Dragão-Rei é uma das mais impressionantes e aterradoras criaturas de Arton. Suas escamas são de um escarlate profundo, entremeadas com algumas douradas e cor de rubi, com garras enormes e poderosas, e a cabeça coroada com chifres espiralados.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a soberania de Sckhar. Reverenciar os filhos do Dragão-Rei do Fogo. Enfrentar heresia ou transgressão às leis, domínios e à honra de Sckhar. Combater as criaturas que ameacem os súditos de Sckharshantallas. Caçar quaisquer dragões que invadam o território sckharjagar.

Símbolo Sagrado. Chamas vermelhas com uma coroa dourada no centro.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Elfos, kallyanach, meios-elfos, arcanistas, bardos, cavaleiros, nobres, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Sckhar devem obedecer cegamente às ordens do seu Dragão-Rei, especialmente quando convocados para expulsar dragões e outras criaturas aparentadas do território de Sckharshantallas. Além disso, uma vez por mês, os devotos devem doar 20% de todo seu tesouro para os cofres de Sckhar. Essa doação deve ser feita em ouro.

EGO — **PODER CONCEDIDO**

Quando faz um teste, você pode gastar 1 PM para receber +5 nesse teste. Se fizer isso e falhar no teste, até o fim da cena você sofre uma penalidade de –2 em testes e não pode usar este poder.

SUNNARY
DEUSA DA CULINÁRIA

MORTAL ASCENDIDO, STATUS DIVINO 2

Dona Sunnary, como ficou conhecida, nasceu em uma pequena vila desconhecida, não se casou e nem teve filhos, mas adotou toda a vila como sua família. Sempre com uma refeição deliciosa e uma palavra amiga, resolvia todas as disputas e desavenças em torno da mesa farta. Era devota de Marah e representava muito bem o lado gentil e tranquilo da Deusa da Paz. Sua fama como cozinheira e mediadora de conflitos se espalhou pela região e logo a pequena vila recebia viajantes em busca da comida de Dona Sunnary.

A vida transcorria tranquila até que o vilarejo foi ameaçado por um terrível dragão. Sem recursos para enfrentar a ameaça mortal, os aldeões entraram em pânico, rezando aos deuses por misericórdia e implorando por uma solução. No entanto, como a maioria dos artonianos sabe, os deuses não resolvem seus problemas diretamente, mas enviam campeões para isso. Nesse caso, a campeã não foi nenhuma aventureira.

Emocionada pela situação e com fé inabalável nas próprias habilidades, a talentosa cozinheira decidiu intervir. Dona Sunnary escolheu suas melhores receitas e fez um banquete magnífico em honra ao seu "convidado" dragão, chamando-o para conversar e partilhar a refeição. Ao fim da sobremesa, o dragão já estava apaziguado e desistiu de destruir a vila. Adotou o vilarejo como seu protegido em troca de banquetes periódicos feitos pelas mãos divinas de Dona Sunnary. Curiosamente, logo a ameaça implícita nisso se dissipou. O dragão passou a ser apenas mais um conviva. A história se espalhou e logo começaram as peregrinações para conhecer a lendária cozinheira. E assim, Dona Sunnary, a simpática aldeã, ascendeu como divindade menor da culinária, abençoando a boa comida e aqueles que a produzem.

Como deusa, Dona Sunnary costuma parecer uma senhora baixa de cabelos grisalhos, sempre presos em coque (para que seu cabelo não caia nas panelas), com olhos gentis, cintura roliça e nariz aquilino, sempre sorridente.

Crenças e Objetivos. Reverenciar a arte da culinária. Alimentar os necessitados. Cozinhar com prazer. Criar novas receitas. Espalhar a palavra da boa culinária.

Símbolo Sagrado. Panela sobre uma fogueira.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Adaga.

Devotos. Aggelus, anões, elfos, hynne, qareen, bardos, druidas, nobres, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Sunnary não podem se negar a atender um pedido para cozinhar para alguém, e devem preparar pelo menos um prato especial por semana.

Alimento da Alma — Poder Concedido

Você recebe treinamento em Ofício (cozinheiro) e aprende e pode lançar *Abençoar Alimentos*. Caso aprenda novamente essa magia, seu custo diminui em –1 PM.

Tamagrah
Deus da Ilha Viva

Entidade Primordial, Status Divino 3

Em Moreania há criaturas enormes — mas poucas se comparam a Tamagrah. O monstro se assemelha a um peixe achatado, com boca de bagre e olhos esbugalhados. Possui seis nadadeiras e uma cauda curta, porém vigorosa. Suas costas são protegidas por uma grossa carapaça, guarnecida por longos espinhos.

Apesar da aparência demoníaca, Tamagrah é ainda mais assustador por seu tamanho: seu casco tem 12km de diâmetro, mantendo uma superfície de 8km emersa. Uma vez que a criatura flutua lentamente pelos mares, sem jamais submergir, vegetação floresceu em sua carapaça e vida animal passou a habitar Tamagrah como se fosse uma ilha.

Nem todos conhecem a verdadeira natureza de Tamagrah: a maioria das pessoas acredita ser apenas uma ilhota peculiar. Mas aqueles que sabem do segredo cultuam o monstro como um deus. E são correspondidos.

Tamagrah concede poderes a seus devotos — mas, exceto por esse fato, pouco interfere em assuntos dos mortais. Sua existência é milenar, suas preocupações são mistérios profundos como os mares: o monstro tanto ajuda aos que pedem seu auxílio em orações, como causa maremotos e catástrofes com um simples movimento de nadadeira.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Tamagrah. Proteger a vida selvagem e o povo da Ilha Viva. Combater monstros, mortos-vivos e invasores que perturbam o equilíbrio natural do ecossistema da Ilha Viva.

Símbolo Sagrado. Um casco de tartaruga com seis nadadeiras de peixe.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Lança.

Devotos. Anões, dahllan, elfos, hynne, sílfides, bárbaros, bucaneiros, caçadores, druidas, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Tamagrah devem proteger seu deus e, consequentemente, seu habitat, por meio de missões além mar para prevenir ameaças (pelo menos uma missão a cada 1d4+2 meses), mas não podem permanecer mais de 1d4+2 meses longe de Tamagrah.

Casco de Tartaruga — Poder Concedido

Uma vez por rodada, quando sofre dano, você pode gastar 2 PM para receber RD 20 contra esse dano.

Teldiskan
O Gigante Máximo

Entidade Primordial, Status Divino 1

Em Deheon, o Reino Capital, há uma cordilheira chamada de Montanhas Teldiskan, que ocupa boa parte do território a noroeste do reino. Apesar de fazerem parte da mesma formação das Montanhas Uivantes, o local tem sua própria identidade por ser lar de Teldiskan, o Gigante Máximo.

Provavelmente a criatura mais alta de Arton, dizem que quando se levanta, Teldiskan consegue ver as nuvens que se formam em todos os reinos do que sobrou do Reinado, conseguindo prever o clima de semanas e até meses à frente. Por esse motivo os humanos há muitos séculos cultuam a criatura como a divindade menor do clima.

Mas nem sempre Teldiskan foi bondoso ou pacífico — e talvez não o seja hoje em dia. Teldiskan, o Gigante Máximo, atacou a cidade de Valkaria, quando era um mero assentamento de refugiados, pouco depois da chegada da Caravana dos Exilados a Arton Norte. Na ocasião, a Rainha Yvanna das Amazonas e Roramar Pruss, o Rei Profeta, derrotaram juntos o gigante, banindo-o para as montanhas e assim selando a aliança entre o que viria a ser o reino de Deheon e as nações amazonas. Teldiskan teria se arrependido e, desde então, tornado-se uma divindade pastoril, que protege as pequenas aldeias que existem no sopé das montanhas. Um deus pacato, que pouco faz além de garantir bom tempo.

Ou apenas um vilão dotado de enorme paciência.

Atualmente, devotos de Teldiskan se espalham pelas diversas aldeias nas encostas das montanhas e usam de rituais para prever o clima e auxiliar o povo com suas criações de cabras, carneiros e outros animais montanheses. Entre os devotos, há um grupo chamado Pastores de Teldiskan que viaja por Deheon pregando como seu padroeiro é uma divindade

"Não pedi pra ser isso. Mas já que estou aqui... Vou lutar como nunca lutei em vida!"

— Abylyz Kavera, osteon guerreiro de Valkaria

Teldiskan, o Gigante Máximo

bondosa que trará bom tempo, chuvas adequadas e colheitas abundantes para o povo. Enquanto pregam que seu patrono se arrependeu e cumpre sua pena, os Pastores de Teldiskan arrebanham cada vez mais fiéis na tentativa de conseguir poder o suficiente para que o Gigante Máximo seja capaz de romper seu confinamento e dominar (ou destruir!) Deheon, vingando-se pela derrota de séculos atrás. Alguns dos mais fanáticos fazem sacrifícios humanos para seu deus, na tentativa de instigar sua sede de sangue.

Assim, Teldiskan é uma divindade ambígua. Muitas gerações já o cultuaram como o deus do clima que ele parece ser, e suas preces foram atendidas. Mas vilões sanguinários servem a ele. Será Teldiskan um monstro arrependido ou uma ameaça futura? Ambos? Nenhum?

Crenças e Objetivos. Vigiar o céu e prever o clima. Reverenciar e proteger as Montanhas Teldiskan. Ajudar o Gigante Máximo a alcançar liberdade. Pregar sobre a benevolência do Gigante Máximo e como suas bênçãos podem trazer prosperidade. Vingar-se do reino de Deheon.

Símbolo Sagrado. Vários picos de montanhas surgindo por cima das nuvens.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Tacape.

Devotos. Dahllan, gnolls, harpias, hynne, kallyanach, medusas, ogros, trogs, bárbaros, caçadores, druidas, lutadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Teldiskan devem pregar a benevolência de sua divindade por meio de seus atos e previsões climáticas. Uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), o devoto precisa convencer outra pessoa de que Teldiskan

é um salvador ou prever o clima da região. Em termos de jogo, deve passar em um teste de Enganação ou Sobrevivência com CD mínima 15 + metade do seu nível.

Despertar do Gigante — Poder Concedido

Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para se tornar fisicamente mais imponente. Até o fim da cena você recebe +1 em Força e é considerado uma categoria de tamanho maior para modificadores de manobra de combate.

Tessalus
Deus dos Elfos-do-Mar

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Nas águas turbulentas de Arton, Tessalus cresceu na tradição guerreira dos elfos-do-mar. Treinado desde a infância para a batalha, seu tridente encantado simbolizava a força e bravura desse povo bárbaro. Durante o acirrado conflito contra as sereias, ele se destacou como um líder feroz e destemido.

Um dia, o destino o colocou frente a frente com Ayllana, a mais poderosa feiticeira entre as sereias. Em um duelo intenso, Tessalus viu seus ataques serem desviados por conjurações que invocavam redemoinhos, feras e tempestades. Aquele confronto, marcado pelo choque entre força bruta e poder místico, se tornaria lendário entre os elfos marinhos — pois Tessalus emergiu vitorioso, colocando a adversária em fuga.

A admiração desmedida de seu povo elevou Tessalus ao status de Deus dos Elfos-do-Mar. Seu culto, pleno de rituais que exaltam a coragem, mantém viva a memória daquele confronto. Entre cânticos, cerimônias e duelos, seus seguidores espalham-se pelos mares de Arton, também dominando grandes extensões de Pelágia, o Reino de Oceano. Juram superar qualquer adversário, honrar a tradição e a fúria de seu deus bárbaro e, acima de tudo, buscam supremacia sobre as sereias.

Crenças e Objetivos. Proteger os elfos-do-mar e sua soberania. Levar sua fúria às sereias e aos povos do mundo seco. Dominar os oceanos. Derrotar as sereias.

Símbolo Sagrado. Um tridente.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Tridente.

Devotos. Elfos-do-mar, qareen, bárbaros, bucaneiros, caçadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Tessalus são proibidos de matar elfos-do-mar, recusar-se a ajudar elfos-do-mar, e recusar missões para resgatar ou proteger elfos-do-mar e seus ritos.

Arsenal do Oceano — Poder Concedido

Você recebe proficiência em tridente e recebe +1 em testes de ataque e na margem de ameaça com essa arma. Se já for proficiente em tridente, seu dano aumenta em um passo.

Toris
Deusa de Jallar

Entidade Primordial, Status Divino 1

Pouquíssimas pessoas sabem da existência de Jallar, um minúsculo reino nos limites do Reinado. Isso se deve à paranoia de Toris, a deusa menor que fundou e protege o local desde sua origem. Seus devotos são praticamente toda a população do reino, seus clérigos são poucos e, anos atrás, ela possuía um paladino que era seu grande orgulho.

O paladino passava os dias cavalgando e patrulhando as fronteiras do reino, e foi responsável por livrar Jallar da maioria dos monstros

Toris, a Deusa Menor de Jallar

e animais perigosos que havia por lá. Entretanto, um dia esse homem santo passou uma noite com uma donzela que conhecia seus feitos e o admirava há muito tempo. Como recompensa, ao amanhecer foi fulminado por um relâmpago lançado por sua própria deusa.

O corpo do paladino foi encontrado por um necromante e o resto é história. Quanto a Toris, após perder seu mais íntimo fiel, a deusa ficou ainda mais reclusa e paranoica. Com medo de perder fiéis para deuses mais poderosos ou para outros mortais, lançou um feitiço para esconder Jallar do restante do mundo.

Algumas pessoas duvidam da existência de Jallar e dizem que Toris não passa de uma lenda. De fato, ninguém sabe como esta deusa teria surgido (ela parece ser uma entidade que existe desde sempre) ou qual seria seu portfólio. É uma deusa do reino de Jallar, e Jallar é um reino que existe (será?) basicamente para adorar esta deusa. O tal feitiço que escondeu o reino teria sido lançado há algumas décadas, mas não existe registro de ninguém que tenha visitado Jallar, nem de nenhum habitante do reino fora de suas fronteiras, exceto pelo Paladino de Jallar. O destino desse paladino é ainda mais duvidoso. A história mais aceita do Paladino de Jallar envolve sua morte em um covil de Sckhar, não fulminado pela deusa. Será que o mesmo paladino morreu mais de uma vez? Se a história for falsa, por que ele se chamaria "Paladino de Jallar"? Teriam sido dois paladinos (talvez o mesmo guerreiro sagrado copiado magicamente de alguma forma)? Mas como uma deusa menor poderia ter dois paladinos? É possível que essas contradições e esse ceticismo sejam incentivados pela própria Toris. Afinal, ninguém pode tentar descobrir um reino que não acredita existir…

Crenças e Objetivos. Proteger Jallar, seu povo e suas fronteiras. Conscientizar a população de que Jallar é seguro, e que o restante do mundo é perigoso e implacável.

Símbolo Sagrado. Um castelo dentro de um círculo.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Espada longa.

Devotos. Caçadores, cavaleiros, guerreiros, ladinos, nobres, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Toris jamais podem ignorar um pedido de ajuda de um cidadão de Jallar e devem proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Além disso, mesmo nas raras ocasiões em que deve sair do reino para realizar alguma missão a pedido de sua deusa, o devoto deve manter contato com ela, não podendo permanecer mais de 2d10+10 dias sem conversar com ela (por meios mundanos ou mágicos) nem passar 1d4+2 meses sem voltar a Jallar para se reportar pessoalmente. Toris é infame por seus ciúmes. Qualquer atenção demasiada que um devoto dê a qualquer outra pessoa, coisa ou entidade pode valer sua fúria (contando como um descumprimentos das Obrigações & Restrições ou valendo um relâmpago na cabeça…).

Véu de Toris — Poder Concedido

Você recebe +5 em Furtividade e não sofre penalidade de armadura em testes dessa perícia. Além disso, você sempre sabe em que direção está Jallar, sendo capaz de encontrar o pequeno reino mesmo com a magia de proteção contra detecção invocada pela deusa.

"Não me façam repetir. Eu CURO. Mas se me irritar… eu EXPLODO!"

— James "Paviocurto" Doperman, mago curandeiro

Tukala
Deusa dos Texugos Alados

Mortal Ascendido, Status Divino 1

Nascida nos Ermos Púrpuras e expulsa da região após uma série de conflitos contra criaturas da Tormenta, a Tribo do Texugo Cinzento possui um mito de criação próprio, em que a figura central é o Texugo, um ser alado (?!?) cujas asas foram roubadas por Sszzaas, que as deu de presente aos seus filhos, criando assim as serpes. Como vingança, o Texugo roubou os ovos das serpentes e os chocou ele mesmo. Quando os filhotes nasceram, ele deu aos rebentos sua fúria, criando assim os primeiros kobolds.

Ninguém sabe se há algo de real nesse mito (na verdade, qualquer pessoa sã diria que o mito é tão irreal que, cada vez que ele é repetido, algumas coisas reais se tornam fictícias). Mas, se por um milagre houver uma migalha factual nessa história, ela se relaciona apenas aos kobolds dessa tribo. O que implicaria que existe uma tribo de kobolds que difere de todo o resto dessas criaturas, e que descende de um texugo alado que… Não, melhor não pensar nisso. Verdadeira ou não, a história é contada com orgulho pelos membros dos Texugos Cinzentos e deu origem até a uma ordem de bravos bárbaros alados que ostentam o título de Furiosos Cinzentos.

Tukala, a Deusa Menor dos Texugos Alados

Descendente direta do Texugo, a poderosa e exaltada Tukala herdou a força e a fúria de seu antepassado divino. Como Deusa Menor dos Texugos Alados, ela protege todos aqueles que erguem sua visão aos céus em busca de ajuda do Texugo.

"Tukala", na verdade, é uma fêmea de texugo que a Tribo trouxe consigo dos Ermos Púrpuras como uma de suas mascotes. Não há nenhuma evidência de que ela tenha alguma ascendência divina. Mas nossos diminutos heróis acreditam nisso com força suficiente para que, de alguma forma, a magia aconteça. Sustentada à base de besouros e guloseimas, Tukala de fato abençoa a tribo e permite que Grund, o chefe da Tribo, evoque uma revoada de texugos espectrais em seu auxílio. Em retribuição, a Tribo espalha a palavra (?!?) de Tukala entre todos aqueles que buscam de alguma forma alcançar os céus.

Crenças e Objetivos. Proteger todos os texugos e outros pequenos mamíferos escavadores e permitir que eles voem livres pelos céus. Combater Sszzaas e todas as formas de mentira. Impedir que qualquer ser inocente tenha suas asas roubadas. Voar, como é natural para todos os texugos.

Símbolo Sagrado. Contorno cinza do rosto de um texugo sobreposto a um par de asas de morcego.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Espada curta.

Devotos. Duendes, goblins, kobolds, sílfides, bárbaros, bardos, caçadores, druidas, inventores, treinadores.

Obrigações & Restrições. Devotos de Tukala não podem trilhar os caminhos de Sszzaas; eles são proibidos de mentir ou usar qualquer forma de Enganação. Eles também são proibidos de matar texugos e outros pequenos mamíferos escavadores (incluindo carcajus, raposas, tatus e canídeos). Jamais podem negar o desejo de voar de outras criaturas, a menos que isso seja usado para a mentira ou o mal.

Revoada de Texugos

Poder Concedido

Você pode gastar uma ação de movimento e 3 PM para invocar uma revoada de 1d4+1 texugos alados espirituais que ficam ao seu redor até o fim da cena. Enquanto estiverem ao seu redor, os texugos fornecem +2 em rolagens de dano corpo a corpo e na Defesa. Além disso, quando sofre dano, você pode "gastar" um dos texugos alados para receber RD 5 contra esse dano.

Ur
Deus dos Carvalhos

Entidade primordial, status divino 3

Ur é uma das criaturas mais antigas de Arton. Lembra-se do mundo antes da Revolta dos Três e até mesmo antes da chegada dos elfos. Não se sabe se era um carvalho que adquiriu consciência por ser adorado ou se é um ente. O próprio Ur diz que isso não importa — quando se é tão velho quanto ele, lembrar de pormenores do passado pode tomar o resto da vida.

Se as árvores possuem consciência, as florestas de Tollon cultuam Ur. Os entes certamente são seus seguidores. Alguns sábios afirmam que todos os entes de Arton estão em uma peregrinação até Ur — mas são tão lentos e pacientes que os humanos (e até mesmo os elfos!) não notam seus movimentos vagarosos e deliberados.

Ur prefere passar seus dias em contemplação silenciosa. Mesmo quando é abordado por seus fiéis, passa longo tempo sem dizer nada, deixando que seu silêncio e placidez tragam as respostas. Apenas em casos de grande emergência (como um incêndio fora de controle) desloca-se e fala ativamente.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Ur, as árvores e os seres da natureza. Proteger as florestas e a vida selvagem. Combater incêndios, desmatamentos desenfreados, monstros, mortos-vivos e outras situações ou criaturas que perturbam o equilíbrio natural das florestas. Peregrinar até Ur.

Símbolo Sagrado. Um carvalho com uma face.

Canalizar Energia. Positiva.

Arma Preferida. Bordão.

Devotos. Anões, dahllan, eiradaan, elfos, sílfides, bárbaros, caçadores, druidas.

Obrigações & Restrições. Devotos de Ur não podem causar dano de fogo direta ou indiretamente a nenhuma criatura. Além disso, não podem descansar em nenhuma comunidade maior que uma aldeia (não perdem seus poderes, mas também não recuperam pontos de vida ou mana).

Trilhas das Árvores Antigas — Poder Concedido

Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PM para entrar em uma árvore adjacente de tamanho igual ou maior que o seu e sair em outra árvore em alcance longo (também de tamanho igual ou maior que o seu). Você não precisa de linha de visão para a árvore de saída, mas deve estar ciente de sua existência.

Yasshara
Deusa da Opressão

Mortal Ascendido, Status Divino 3

Inimiga mortal de Anilatir, a Deusa da Inspiração, Yasshara é uma divindade marcada por uma história trágica. Quando jovem, seus pais foram mortos por uma mulher desequilibrada, que desejava forjar jovens "com potencial" para se tornarem aventureiros. Devastada, Yasshara se uniu ao clero de Khalmyr, na busca por algo nos dogmas do Deus da Justiça que pudesse explicar a insanidade que destruiu sua vida e a de tantas outras pessoas. No entanto, nada conseguiu aliviar sua alma.

Após descobrir a identidade de sua algoz e enfrentar no clero de Nimb inimigos tão cruéis quanto ela, Yasshara assumiu como missão pessoal erradicar o caos do mundo e transformar a realidade em algo rígido e ordenado. Embora à primeira vista sua causa parecesse nobre, com o tempo a busca de Yasshara e de seu séquito se afastou dos preceitos de justiça de Khalmyr, focando unicamente em "consertar" a realidade, tornando-a estável e "compreensível".

Isso é uma das versões da história de Yasshara.

Outra versão da história, difundida pelos devotos de Anilatir, diz que Yasshara foi uma nobre que, desde sempre, teve uma necessidade doentia de monitorar e controlar as vidas de seus servos. Precisava que tudo fosse ordenado, previsível e igual, sempre. Teria sido devota de Khalmyr, mas perdeu a fé quando notou que o Deus da Justiça não era capaz de impor a verdadeira estabilidade. Proibiu a entrada de aventureiros em seu feudo, pois eles traziam coisas novas. Proibiu quaisquer inventos ou inovações que não existissem quando ela própria era uma criança. Por fim, passou a controlar de tal modo as vidas de seu povo que esse controle adquiriu características sagradas e ela ascendeu à divindade. Em sua busca obsessiva por eliminar tudo que é novo e diferente, por tornar Arton segura, constante e estanque, ela expandiu seu culto para além de suas fronteiras, criando uma verdadeira rede de devotos conspiradores, dedicados à opressão.

Em ambas as versões, e em muitas outras, o clero de Yasshara teria entrado em conflito com o clero de Anilatir, e ambas existiriam numa eterna guerra pelo futuro de Arton.

Existe ainda outra versão, sussurrada por poucos: Yasshara e Anilatir seriam a mesma pessoa, inimiga de si mesma. Afinal, para que exista inspiração para heróis, é preciso haver vilões. E, para que possa haver opressão e controle, é preciso que haja alguém ameaçando essa estabilidade.

Crenças e Objetivos. Destruir o caos e a aleatoriedade. Pregar a ordem e a estabilidade. Fazer com que tudo seja igual, sempre. Moldar a realidade em padrões simplistas e compreensíveis até mesmo por aqueles de mente mais fechada. Impedir inovações.

Símbolo Sagrado. Uma balança dentro de um círculo perfeito.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Espada longa.

Devotos. Anões, elfos, finntroll, minotauros, cavaleiros, guerreiros, nobres.

Obrigações & Restrições. Devotos de Yasshara devem escolher o destino dos outros para que o mundo tenha ordem óbvia. Eles precisam garantir que, pelo menos uma vez por dia (ou por sessão de jogo, o que demorar mais), uma criatura obedeça a suas ordens. Em termos de jogo, uma ação exigindo um teste de Diplomacia ou Intimidação com CD mínima 15 + metade do seu nível. Além disso, o devoto deve estar sempre atento às tramas de Anilatir, a Deusa Menor da Inspiração, inimiga mortal de Yasshara. Por último, sempre que houver possibilidade de escolher 10 em um teste, o devoto deve fazer isso.

Oprimir Escolhas — Poder Concedido

Quando uma criatura em alcance curto faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para forçar essa criatura a escolher 10 nesse teste (mesmo que isso não seja possível). A criatura tem direito a um teste de Vontade (CD Sab) para resistir a esse efeito. Você só pode usar este poder uma vez por criatura em cada cena.

ZADBBLEIN
DRAGOA-RAINHA DAS FLORESTAS

DRAGÃO-REAL, STATUS DIVINO 4

Havia outro Dragão-Real não muitos anos atrás — Heart, o Dragão-Rei das Montanhas. Depois de sua morte nas mãos do Paladino de Arton, muitos pensaram passaria a haver um Dragão-Real a menos. Não conheciam Zadbblein, a Dragoa-Rainha das Florestas.

Zadbblein é a irmã gêmea de Heart — fisicamente mais fraca, mas ardilosa e hábil na magia. Tem personalidade oposta à de seu irmão: enquanto Heart era pacato e preguiçoso, preferindo maldades menores como escravizar e torturar, Zadbblein sempre foi agressiva.

Com a morte de Heart, Zadbblein voltou a se sentir à vontade para fazer suas aparições, principalmente na Floresta das Escamas Verdes, considerando essa e todas as florestas da região sua propriedade. Protege e defende grandes áreas florestais e seu equilíbrio natural.

Para irritá-la, Heart costumava chamá-la de "falsa druida", lembrando que Allihanna nunca iria aceitá-la. No entanto, acredita-se que a energia vital de Zadbblein é tão poderosa que faz as florestas onde passa a maior parte de seu tempo espalharem-se com mais rapidez. Alguns druidas e xamãs deram boas-vindas à Dragoa-Rainha das Florestas, acreditando que poderia ser sinal de uma reconciliação entre Allihanna e seu irmão Megalokk. No entanto, outros apontam atos de destruição e crueldade praticados por Zadbblein contra qualquer criatura que pise em suas florestas — especialmente monstros e seres não naturais, como construtos e mortos-vivos. Podem ser atos de proteção ou vingança, ninguém sabe ao certo. E a própria Zadbblein, mesmo antes da volta de Kallyadranoch, sempre soube que Megalokk nunca poderia ser o deus criador dos dragões. Quando o Deus dos Dragões voltou, preso no corpo da elfa Yadallina, Zadbblein ofereceu a ele sua magia e sua esperteza.

A aptidão de Zadbblein para a magia às vezes parece contradizer seu amor pela natureza — mas tudo fica claro quando lembramos que, como a maioria dos dragões, ela é acima de tudo maligna. Zadbblein odeia seres não naturais, mas acredita poder "aperfeiçoar" a natureza. Afinal, se a presença de um dragão pode impulsionar o crescimento das florestas, um pouco de intervenção arcana poderia beneficiar seus habitantes...

Zadbblein por vezes assume a forma de uma bela elfa com longos cabelos negros e olhos verdes. Usa roupas que lembram as escamas de sua forma natural, mas também pode ser vista vestindo folhagens, como uma dríade. Está quase sempre acompanhada por animais selvagens, que não a temem. Sua forma dracônica é graciosa. Comparativamente, é pequena (embora ainda impressionante). Tem escamas tão verdes quanto esmeraldas.

Crenças e Objetivos. Reverenciar Zadbblein. Promover harmonia entre todas as criaturas vivas nas florestas. Aperfeiçoar as criaturas das florestas. Reverenciar a superioridade dos dragões da terra. Combater quaisquer criaturas que invadam o território da Dragoa-Rainha das Florestas. Promover a expansão e a evolução dos domínios de Zadbblein.

Símbolo Sagrado. Árvore cujas folhas são escamas verdes.

Canalizar Energia. Negativa.

Arma Preferida. Bordão.

Devotos. Centauros, dahllan, eiradann, elfos, kallyanach, sátiros, tabrachi, trogs, arcanistas, bárbaros, caçadores, druidas, guerreiros, treinadores.

Zadbblein, a Dragoa-Rainha das Florestas

Obrigações & Restrições. Devotos de Zadbblein devem proteger a Floresta das Escamas Verdes e não podem ferir nenhum animal ou dragão nativo dessa floresta, ou de outras florestas que sejam território de Zadbblein. Além disso, uma vez por mês, devem expandir os domínios ou a influência da Dragoa-Rainha significativamente.

Natureza Gloriosa Poder Concedido

Você pode gastar 2 PM para que uma parte de seu corpo assuma uma forma animalesca até você ficar inconsciente ou escolher encerrá-la (uma ação livre). Quando faz isso, você recebe dois benefícios a sua escolha entre os seguintes: uma arma natural à sua escolha (dano 1d6, crítico x2, a sua escolha entre corte, impacto ou perfuração); +1 passo de dano em uma de suas armas naturais; +2 na Defesa; +6m de deslocamento; deslocamento de natação 9m; faro; ou +5 em Atletismo e Fortitude.

Zakharov
Deus da Bravura

Mortal Ascendido, Status Divino 4

Uma das várias divindades anãs, Zakharov era um anão imensamente forte e musculoso, com um corpo tão robusto e duro que parecia uma estátua esculpida em mármore. Sua pele dava a impressão de ser feita de pedra. Ao contrário dos demais anões, ele não costumava ser visto com armadura alguma protegendo seu torso. Os equipamentos de batalha deste herói lendário se resumem ao seu elmo aberto, que sempre revelava sua farta e cobreada barba, e ao seu inseparável machado mágico, o Zakharin. Enfrentando todos os desafios de peito aberto, sem demonstrar hesitação ou mesmo necessidade de autopreservação, Zakharov passou a ser mais do que admirado — tornou-se adorado. Ascendeu à divindade, como Deus da Bravura.

São muitas as histórias contadas sobre a coragem de Zakharov. Tantas, na verdade, que chegam a entrar em contradição: na mesma época Zakharov teria estado tanto vários níveis abaixo de Doherimm, enfrentando sozinho um clã de gigantes do fogo, quanto na superfície, caçando uma coluna finntroll. Teria olhado nos olhos da Rainha das Medusas (uma entidade que não existe exceto em algumas lendas), fazendo com que ela se transformasse em pedra, e desembaraçado suas serpentes, conquistando sua amizade eterna. Teria domado todos os javalis doheritas e criado ele mesmo essa espécie, ao desafiar um rinoceronte para que fosse mais compacto e adequado ao subterrâneo!

Seja como for, algo é constante em quase todas as histórias: Zakharov é uma figura despojada e simples. Não seria nem um pouco apegado a seu lendário machado, às vezes esquecendo-o ao voltar para casa depois de mais uma aventura. Numa dessas ocasiões, quando mais uma vez uma comitiva de devotos veio lhe devolver a arma, Zakharov teria dito para que ficassem com ela e "usassem para alguma coisa útil um dia". Essa seria a razão pela qual Zakharin foi presenteado de forma tão livre e surpreendente pelos anões aos humanos que colonizaram o reino de Zakharov.

É justamente em honra a este deus que a nação humana de Zakharov e sua capital, Zakharin, receberam seus nomes. No entanto, devido a uma desavença ocorrida décadas atrás, considerada pelos anões como um desrespeito à divindade, as relações entre o reino humano e o reino anão nunca mais foram as mesmas.

Não se sabe o paradeiro atual de Zakharov. Alguns afirmam que ele está escavando um túnel para o outro lado do mundo, apenas porque isso é algo muito perigoso. Outros garantem que anda pela superfície em busca de desafios. Há quem diga que ele morreu na Batalha de Tamu-ra, em 1405, enquanto outros afirmam que está vivendo tranquilamente em Doher e pode ser visto bebendo cerveja em várias tavernas da cidade.

Crenças e Objetivos. Honrar e proteger a raça, a cultura e as tradições anãs. Combater os finntroll e quaisquer outros inimigos da raça anã. Lutar o bom combate. Demonstrar coragem. Não se proteger demais. Encarar desafios — quanto mais difíceis, melhor.

Símbolo Sagrado. Um braço segurando o machado Zakharin.

Canalizar Energia. Qualquer.

Arma Preferida. Machado anão.

Devotos. Anões, centauros, golens, minotauros, trogs, bárbaros, cavaleiros, guerreiros, lutadores, paladino.

Obrigações & Restrições. Devotos de Zakharov devem fazer pelo menos uma demonstração de coragem por aventura (ou por mês, de acordo com o mestre). Para este efeito, uma demonstração de coragem é qualquer ato no qual o personagem possa morrer ou sofrer uma consequência grave e/ou permanente, que seja realizado sem nenhuma preparação que garanta sua segurança. Por exemplo, lutar contra um ogro sozinho, tentar escalar uma montanha sem equipamento ou tomar para si um item mágico que provavelmente é amaldiçoado são demonstrações de coragem. Enfrentar o mesmo ogro com seu grupo, escalar a montanha devidamente equipado ou tomar paar si um item mágico qualquer não são. O mestre tem a palavra final sobre o que configura uma demonstração de coragem.

Irmão da Coragem Poder Concedido

Você se torna imune a medo (se já for imune, em vez disso recebe +2 em Vontade). Além disso, uma vez por cena envolvendo um perigo, você pode substituir um teste de perícia por um teste de Vontade.

DEUSES MORTOS E RENASCIDOS

Vários dos deuses menores apresentados aqui estão mortos — muitos morreram durante a Batalha de Tamu-ra, no Exército de Deuses reunido por Orion Drake. No entanto, seus portfólios podem ser especialmente úteis e atraentes para personagens jogadores. Além disso, cada um deles tem suas próprias Obrigações & Restrições e um poder concedido. O que fazer com essas divindades ausentes? Por que elas estão aqui?

Na época atual de Arton, todos esses deuses estão mesmo mortos. No entanto, nada impede que seu grupo jogue numa época anterior. Todos eles estão vivos durante *A Libertação de Valkaria*, por exemplo, e os personagens jogadores podem ser devotos de qualquer um deles.

No entanto, há duas outras opções para usar esses deuses, talvez mais interessantes.

A primeira diz respeito à própria natureza dos deuses menores em Arton. Divindades maiores são muito, *muito* mais poderosas que deuses menores. Embora todo esse poder signifique que tenham um status único entre as entidades da Criação, também significa que obedecem a regras próprias. A morte de um deus maior é um fenômeno cósmico, algo que abala Arton como um todo. Um deus maior não tem corpo físico, nem um espírito como os mortais entendem esse conceito. Portanto, é impossível ressuscitar um deus maior. Nunca na história da Criação houve um evento desse tipo.

Mas deuses menores não são nada disso. Deuses menores têm corpos físicos. Muitos deles já foram mortais! Alguns deles residem nos reinos dos deuses. Portanto, sua ressurreição não parece tão impossível assim. Com a retomada de Tamu-ra (em parte devido ao sacrifício heroico dessas divindades), talvez haja algum resto dos deuses mortos — seus pertences mais valiosos, partes de seus corpos, até mesmo um mero sinal do evento que os matou. É verdade que criaturas que morrem em áreas de Tormenta não costumam deixar nem mesmo espíritos para trás… Mas logo na primeira manifestação da Tormenta em Arton, houve exceções quanto a isso, pois uma aventureira morta pela Tempestade Rubra surgiu em forma fantasmagórica para o próprio Orion Drake. Assim, heróis destemidos podem recuperar algo de um deus menor e empreender uma busca para trazê-lo de volta. O mestre deve determinar o que é necessário para ressuscitar o deus, mas pode usar as regras para deuses menores apresentadas em *Deuses de Arton* como guia.

A segunda possibilidade é mais simples: como os deuses menores mortos eram bastante conhecidos (e seu sacrifício só aumentou sua fama), há todo um séquito de devotos prontos a adorar qualquer um que personifique os valores e ideais de sua divindade. Assim, um personagem jogador pode tomar para si um desses portfólios (talvez até mesmo recebendo tesouros ou estruturas que pertenciam ao antigo deus), ou pode elevar um NPC a esse posto. Nesse caso, o mestre pode permitir que o "novo" deus surja com o mesmo status divino que a divindade morta. Seja como for, mais uma vez, use as regras em *Deuses de Arton* para guiá-lo nessa missão.

Pensando bem, há uma terceira possibilidade. E se, depois de tomar para si o portfólio de um antigo deus, um personagem jogador ou NPC começar a mudar de personalidade, talvez até de aparência? E se começar a responder pelo nome da divindade morta? Será que o preço da ascensão é a perda da própria identidade…?

Apêndice: Resumo dos Deuses

Dizem que, em Arton, há um deus para resolver cada problema que alguém possa enfrentar. Verdade ou não, há certamente bem mais deuses do que cabem aqui… Mas não se preocupe! Neste índice, você encontra todas as divindades mencionadas ao longo deste livro, com direito a seus epítetos, energias, naturezas, status divino e as páginas onde estão. Quer saber a quem direcionar suas preces ou busca uma fé para seu novo personagem? Basta consultar a tabela abaixo!

Deuses Menores de Arton

Deus Menor	Epíteto	Energia	Natureza	Status Divino	Página
A Espada-Deus	—	Qualquer	Objeto desperto	1	5
Akok	Deus dos Lobos	Positiva	Mortal ascendido	3	5
Altair	Deus das Montanhas	Qualquer	Mortal ascendido	2	6
Anilatir	Deusa da Inspiração	Qualquer	Mortal ascendido	3	7
Apis	Deusa das Abelhas	Qualquer	Mortal ascendido	3	8
Artaphan	Deus da Amizade	Positiva	Conceito vivo	2	8
Ayllana	Deusa das Sereias	Positiva	Mortal ascendido	3	9
Beluhga	Dragoa-Rainha do Gelo	Positiva	Dragão-Real	4	10
Benthos	Dragão-Rei dos Mares	Qualquer	Dragão-Real	4	11
Betsumial	Deus dos Vigias	Qualquer	Mortal ascendido	1	11
Blinar	Deus das Máscaras	Qualquer	Mortal ascendido	2	12
Caerdellach	Deus dos Unicórnios	Positiva	Mortal ascendido	3	13
Canastra	Deus das Armadilhas	Qualquer	Mortal ascendido	2	13
Canora	Deusa da Canção	Qualquer	Mortal ascendido	2	14
Cette	Deus dos Arqueiros	Qualquer	Mortal ascendido	3	14
Champarr	Deus dos Jogos	Qualquer	Mortal ascendido	3	15
Dahriol	Deus dos Selos	Qualquer	Mortal ascendido	1	16
Drumak	Deus do Duelo	Qualquer	Conceito vivo	1	16
Dunsark	Deus dos Mercenários	Qualquer	Mortal ascendido	2	17
Elrophin	Deus da Vaidade	Qualquer	Mortal ascendido	3	18
Escamandra	Deusa da Permanência	Qualquer	Mortal ascendido	1	19
Esmeralda	Deusa das Joias	Qualquer	Mortal ascendido	2	19
Garanaam	Deus das Charadas	Qualquer	Mortal ascendido	2	20
Garth	Deus da Pólvora	Negativa	Mortal ascendido	2	20
Goharom	Deus dos Machados	Qualquer	Mortal ascendido	4	21

Deuses Menores de Arton

Deus Menor	Epíteto	Energia	Natureza	Status Divino	Página
Granto	Deus dos Escultores	Qualquer	Mortal ascendido	4	22
Gratissa	Deusa da Hospitalidade	Positiva	Mortal ascendido	2	23
Hippion	Deus dos Cavalos	Positiva	Mortal ascendido	4	24
Hurlaagh	Deus dos Hobgoblins	Negativa	Entidade primordial	3	25
Hydora	Dragão-Rei das Nuvens	Qualquer	Dragão-Real	4	26
Inghlblhpholstgt	A Grande Divindade Anfíbia	Qualquer	Entidade primordial	3	27
Irione	Deus da Sedução	Qualquer	Mortal ascendido	3	28
Jandra	Deusa das Boas Maneiras	Qualquer	Mortal ascendido	2	29
Klangor	Deus das Armaduras	Positiva	Mortal ascendido	4	29
Kurur Lianth	Deus Vulcão de Khubar	Negativa	Objeto desperto	1	30
Laan	Deus das Viagens	Positiva	Entidade primordial	3	31
Lamashtu	Deusa da Matança	Negativa	Entidade primordial	4	32
Lupan	Deus dos Caçadores	Positiva	Mortal ascendido	2	33
Luvithy	Deusa da Peste	Negativa	Mortal ascendido	2	33
Marina	Deusa dos Marinheiros	Qualquer	Mortal ascendido	3	34
Mzzileyn	Dragão-Rei das Trevas	Negativa	Dragão-Real	3	34
Nerelim	Deusa da Água Doce	Qualquer	Mortal ascendido	2	35
Neruíte	Deusa do Sono	Qualquer	Mortal ascendido	2	36
O Deus Cristal de Urielka	—	Positiva	Objeto desperto	1	37
O Deus das Cidades	—	Qualquer	Conceito vivo	4	37
O Deus do Medo	—	Negativa	Conceito vivo	4	38
Piscigeros	Deus dos Homens-Peixes	Negativa	Conceito vivo	1	39
Rhond	Deus das Armas	Qualquer	Mortal ascendido	3	39
Sartan	Deus da Desolação	Negativa	Entidade primordial	4	41
Sckhar	Dragão-Rei do Fogo	Negativa	Dragão-Real	5	42
Sunnary	Deusa da Culinária	Positiva	Mortal ascendido	2	43
Tamagrah	Deus da Ilha Viva	Qualquer	Entidade primordial	3	44
Teldiskan	O Gigante Máximo	Qualquer	Entidade primordial	1	44
Tessalus	Deus dos Elfos-do-Mar	Qualquer	Mortal ascendido	3	46
Toris	Deusa de Jallar	Qualquer	Entidade primordial	1	46
Tukala	Deusa dos Texugos Alados	Qualquer	Mortal ascendido	1	47
Ur	Deus dos Carvalhos	Positiva	Entidade primordial	3	48
Yasshara	Deusa da Opressão	Negativa	Mortal ascendido	3	49
Zadbblein	Dragoa-Rainha das Florestas	Negativa	Dragão-Real	4	50
Zakharov	Deus da Bravura	Qualquer	Mortal ascendido	4	51

LISTA DE APOIADORES

O livro que você tem em mãos foi produzido a partir do financiamento coletivo #Tormenta25Anos, realizado entre agosto e setembro de 2024. A seguir estão os nomes de todos que fizeram parte dessa história.

NÍVEL 1

A Galinha Flamejante • A Irmandade Rubi • Ace Barros • Adelmo Felipe Bento • Adrian De Oliveira Araujo • Adriano Bastos Rosas • Adriano Gomes • Adriano Marin • Ákila Britto • Alan Cardoso Quirosa • Alan Machado De Almeida • Alan Marins Ferreira • Aldenor C. Madeira Neto • Aleff Rodrigues • Alessandro Lira Novaes • Alessandro Serpa Costa • Alessandro Wellington Martins Serapião Silva • Alex Cecconi • Alex Olimpio • Alex Sandro Serafim • Alex Sprada • Alexandre Ferraz Fonseca • Alexandre Rafael Esperança • Alexandre Signori • Alexandre Silva Leite • Alexis Cristiano Vilas Bôas • Alexsander Da Silva Coelho • Alina Maria Goncalves De Lima • Aline Guioli, quer casar comigo? • Allan José Silva Pinto • Allan Vitor Santos Maciel • Allyson Vitor • Altair De Almeida • Altairuuu • Altemar Almeida Silva • Álvaro Ian Sousa • Alvaro Junior • Ana Beatriz Ortine • Ana Carolina Giovannetti • Ana Rosa Leme Camargo • Anão De Guerra • Anderson Bombardelli • Anderson Chaves • Anderson Silva De Arruda • Andre Barbalho • André Erik Vieira Freire • André Gustavo Carvalho Campanhã • André Leonel Fernandes • André Luiz Velar Santos • Andre Mario Dos Reis Dos Santos • André Misiuk • André Rabêlo • André Rebelo • Andrews Passos • Angelo Vargas • Anthony Silva • Antoni Quequetto • Antônio Barbosa De Lima Neto • Antônio Sérgio • Arthur Fanini Carneiro • Arthur Ferreira Marques Da Fonseca • Arthur Moreira • Arthur S • Arthur Voigt • Artur Albuquerque • Artur Ferreira Borges • Artur Luiz Guedes Rocha • Augusto Cesar • Axel Júnior • Aziel De Fontes Melo • Babi Amaral • Bernardo Augusto Gonçalves de Cerqueira • Bernardo Gonçalves Vieira Galdino • Bernardo Nassau De Souza • Bernardo Panza (Baller) • Bernardo Velasco • Bismarck Parente • Breno Pascal de Lacerda Brito • Breno Silva Borges • Breno Sobral • Bruno Artur • Bruno Borges Noguerol Barros • Bruno Brinca de Jesus Limeira • Bruno da Silva Assis • Bruno de Jesus Farias Silva • Bruno de Souza Rios Jordão • Bruno dos Santos Silveira • Bruno Fernandes • Bruno Ferreira Lopes da Costa • Bruno Júnior Silas dos Santos • Bruno Lauriano Doyle • Bruno Leão Pereira • Bruno Lenzi • Bruno Leonardo Bertolino de Santana • Bruno M. Lobell • Bruno Messias Silva Santos • Bruno Milão • Bruno Nascimento da Silva • Bruno Oliveira • Bruno Pacheco Lopes da Silva • Bruno Teixeira Maldonado • Bruno Viegas Flores • Bryan Proença Ferreira • Bryan Sousa De Oliveira • Caio César • Caio Gennari • Caio Henrique Corrêa Paiva • Caio R • Caio Santana • Caio Santiago • Caio Santos • Caio Trindade Pereira • Caique Alves Sutilo • Caique Penayo • Calebe R. Almeida • Carlos Eduardo Camargo Freitas • Carlos Eduardo Cesario dos Santos Chrisostomo • Carlos Eduardo Ciarallo • Carlos Fernando Amor Passos • Carlos Frederico Ferreira do Monte Veiga • Carlos Henrique Santos do Carmo • Carlos Rafael Tenorio Fiel • Caroline Hashimoto • Cassiano Cordeiro Alves • Cassiano Luiz Druzyk • Cassidy Rosa Lopes • Cassio Segantin Garcia • Cassius Nunes Fucilini • Cauã Brigida de Castro • Cesar • César Estevam Crepaldi • Chubisca • Clarisse Gabriela Vargas • Cláudio "Clauclau" Daibes • Clayton Kirchleitner • Cléo Fernando Martins Machado • Cleyton da Silva Nery • Clonerpg • Coldwood • Covardia, a Terceira Cadeira • Criatividade 0 • Criptonium • Cristiana Sbardella Tamamoto • Dan Brustolin • Dan Cruz • Daniel Albuquerque de Lima • Daniel Belmont • Daniel Castellini Dourado Martins • Daniel de Araújo Torres • Daniel Faria Pedrosa • Daniel Gomes Lacerda • Daniel Mariscal Souto • Daniel Orsini • Daniel Reis de Medeiros Guimarães • Daniel Rocha • Daniel Silveira de Lemos • Daniel Zamith Schwartz • Daniela Crístie Januário • Daniela Cristina Zanirato Pirozzi David • Danilo da Costa • Danilo dos Santos Ferreira • Danilo Franson • Danyel Ribeiro • Davi Augusto • Davi Cross • Davi da Silva Ouverney • Davi da Silva Santos • Davi Davis • Davi De Souza Madeira • Davi Mazzarino Foppa • David Ross Wright Ferreira Domingues • Davidson "Bode" Pinheiro • Deividi • Demon Rider • Denilson Medeiros da Silva • Denis Barros • Denis Ochiuto Mendez • Denzel Henrique de Lima • Devil Luke • Dhiego Cavalcante • Diego Carvalho Barreto • Diego de Niro • Diego de Paiva • Diego Oliveira Lopes • Diego Pacheco • Diego Rodrigues Pereira • Djonathan Metelo • Douglas Antuniolo • Douglas Monteiro De Castro • Dromedários, A Guilda • Duda Vila Nova • Duguay Rodrigues Monteiro Da Silva • Dvd Pirata • Edrysson Rocha • Edson Moreira Chapine Filho • Eduardo Cayto Oliveira Da Silva • Eduardo Chagas • Eduardo Garcia Gomes Martinez • Eduardo Honorato • Eduardo Pereira • Eliane Bernardes • Eliberto Luiz Vieira De Souza Silva • Elvis Sângelis Dias Marinheiro • Emilio Bolzani • Enio Andries • Enzo Braga E Franco • Erick Da Silva Puls • Erick Danny Goulart Oliveira • Erick Ferreira • Erick Pilla • Erico Gabriel Veit Ferreira • Erika Costa • Everton Castro Alves • Everton Vieira Martins • Fabio Almeida Penha De Araujo • Fabio Elias L. Pedrosa • Fabio Junior • Fábio Nunes Assunção • Fábio Passos Costa Santiago • Fagner Ferreira • Felipe • Felipe "100Nossão" Nunes • Felipe Andrade • Felipe Antonio Santos Bezerra • Felipe Bastos Teixeira • Felipe Bersch • Felipe Egger • Felipe Feitosa Camacho • Felipe Franco Cesar • Felipe Gabriel Lopes Andrade • Felipe Massao Kitanaka Matsuoka • Felipe Nery • Felipe Rodrigues Câmara • Felipe Venezian Dos Santos • Felipe Vilarinho Vieira • Felipe Wellington • Fernando Alves • Fernando Araujo • Fernando Bilhiere • Fernando De Oliveira Aguiar • Fernando Henrique • Fernando Silva Lima • Filipe Barbosa • Filipe De Mello Magalhães • Filipe Itagiba • Flávio “Ns_Rhapsody” Filho • Flávio Augusto De Menezes Rodrigues • Flavio Geovani • Francisco Jackson Soares Da Silva • Francisco Ribeiro • Fred Carneiro • Frederico Roque Abreu Nogueira • Fredy Moreira • Gabriel • Gabriel Augusto Gedey Porto • Gabriel Barbosa De Lima • Gabriel Bohn Silva • Gabriel Bomfim • Gabriel Borda • Gabriel Caji Lima • Gabriel Da Silva • Gabriel De Lima Sardim • Gabriel De Oliveira Alves • Gabriel Eccher • Gabriel Fabricio Carlos • Gabriel Farias Lima • Gabriel Feitosa • Gabriel Felipe • Gabriel Fernandes • Gabriel Ferreira Oliveira • Gabriel G. Xavier • Gabriel Gasperini • Gabriel Giani Reis • Gabriel Gonçalves • Gabriel Gonçalves Mattos Santini • Gabriel Grosskopf • Gabriel Mateus Rosa • Gabriel Medeiros Machado • Gabriel Messias • Gabriel Rodrigues Marques • Gabriel Roque De Moura • Gabriel Santana • Gabriel Silveira • Gabriel3T • Gabriela Cotrim De Moraes • Gamedev Iniciante • Gberbertt • Gean • Gean Lucas Buratti Lucca De Moraes • Giancarlo Caldas Maihub • Giancarlo Machado Stracquadanio • Gibs • Gilmar Burato • Gilmar Oliveira • Giordano Felipe Avelar

Souza Lima • Giordano Havel Dos S. A. Gonçalves • Giovane Foizer • Giovanni Aguiar De Paula • Giovanni Charrua Da Silva • Glaysson Augusto Vasconcelos • Gleison Ricardo • Glopeadores e Ratos Dracônicos • Golem De Adamante • Grimgariano • Gugabvb • Guilda do Escudo • Guilherme Almeida Santana • Guilherme Amado Rímoli • Guilherme Baldino • Guilherme Cutrim Batista • Guilherme França Moreira • Guilherme Lopes de Camargo • Guilherme Lorini Ancelloni • Guilherme Miranda • Guilherme Passos Costa Alvarez • Guilherme Pereira Camilo Silva • Guilherme Pizzatto • Guilherme Quaglio E Silva • Guilherme Reis Gomes • Guilherme Sousa Dias • Guilherme Targaryen (Ninho Do Corvo) • Guilherme Willer • ~~Gunther~~ ッ • Gus Nascha. • Gustav Eckard Gorniski Beier • Gustavo Almeida Caldas • Gustavo Barion Matsuki • Gustavo Camin • Gustavo Conopca Lievore • Gustavo Da Silva • Gustavo Freire Schafhauser • Gustavo Grosch • Gustavo Henrique Vaccillotto Madeira • Gustavo João Rodrigues Pinto • Gustavo Romão De Faria • Gustavo.D • Guto Jardim • Hadixzs Fireboruke • Hannahcatmon • Harryson Souza • Heitor Augusto Aguiar Da Silva • Helber Fernandes • Helio Brito • Helter • Henrique Akira Moryta • Henrique Gallo Neto • Henrique Martins • Henrique Rorato Freire • Herisson Rodrigues • Heukjo • Hiago Neves Bezerra • Higor M. L. Deni • Higor P. Castro • Hugo Kroehn • Hugo Matias Sperb • Hugo Pitanga • Hugo Santana • Hugo Teixeira • Hugo Yuri Tordin Dantas • Humberto Quirino • Iago Henrique Da Silva Santos • Ian Garcia Ribeiro • Ian Souza • Icaro Almeida • Igor Capistrano Pinto • Igor De Faria Porfírio • Igor Francisco Girotto • Igor Mubarac Abrahim • Igor Thiago • Inae Paiva Da Silva • Inimigos da Tormenta Entrou no Meio Nois Arrebenta • Ismael Alcântara Da Silva • Italo Bruno Schetini • Italo Henrique Silvestre • Italo Silva • Ítalo Torres • Iuri Ullmann Nascimento • Iury Ferreira De Oliveira Maciel • Ivan Almeida Da Silva • Ivan Ivanoff De Oliveira • Ivan San Martín • Ivan Zanutto Bastos • Jackson Callado • Jacqson Reis Santos • Jardel Florencio • Jasp Araújo • Jean Blaskoski • Jean Cristean • Jean Fernandes • Jeferson Kolling • Jeferson Nunes • Jefferson F. Zancanaro • Jeovany Nascimento • Jhonatas Santos • Jhonny De Oliveira Rosa • João • João Augusto Rosa Feltran • João Carlos Ferreira França Junior • João Carlos Rodrigues • João De Abreu Teixeira • João Favero • João Gabriel Costa • João Gabriel Gomes Da Silva Cabral • João Henrique Dos Anjos Cardoso • João Henrique Savoia Barboza • João Lucas De Souza Santos • João Lucas Rodrigues Da Silva • João Mello • João Paulo Marques De Freitas • João Paulo Sampaio • João Paulo Soares Silva • João Pedro De Brito Silva • João Pedro Diniz Dos Santos • João Ribeiro • João Ricardo • João Vicente Nascimento Lins • João Vicente Prior Kraemer • João Victor Dos Santos Vargas • João Victor Guimarães • João Victor Lima • João Victor Takahashi Amstaldem • João Vit0R • Joao Vitor Amorim De Assis • João Vitor Borges Guedes • João Vitor Limonges Bedaque • João Vitor Silva Lucas • Joãozin Oliveira • Joaquim Augusto M. G. Da Silva • Johnny Gonçalves • Jomarpalhares • Jonas Lima • Jonatan Guesser • Jonathan Barboza Arrelaro • Jonathan Nicolas Corrêa • Jonathan Pinheiro Dos Santos • Jonathan Vieira • Jorge Guilherme Xavier • Jorge Henrique Ramos • José Arnaldo Da Silva Neto • José Augusto Costermani Vale • José Celson Júnior • Jose Henrique Oliveira Silva • José Luiz Alves • Jose Ruggiero Netto • José Vinícius Dos Santos • José Vítor • Joseph Murta Chalhoub • Joseph Neves • Joseph Oliveira • Josias Leal Siqueira Prates • Josmar Vital • Judah Carvalho • Julio Cesar Jauer • Julio Cezar Lemos • Júlio N. S. Filho • Kaio Lucas De Sá • Kaique Fernando • Kasuke Br • Kauê Leocádio Gomes • Kelvin Pc • Kennedy Seixas • Klaus Gunther Passos Tigges • Kuro Getsu • Kuuhaku • Lara Jennifer De Lima Silva • Laryssa Pires Novaes • Leandro Carvalho • Leandro De França Moreira • Leandro Jeferson Felicio • Lemuel Natan • Leonardo Carvalho • Leonardo Da Silva Lopes • Leonardo Henrique Zanotta • Leonardo Jaime • Leonardo Neri Souza Oliveira • Leonardo Ogama • Leonardo Tadeu • Levic Nascimento • Lilian Pereira Da Silva • Lilly Soryu • Liniker Sarmento Pereira • Lohan Alexandre • Lorenzo Brunetto Romancini • Luan Trindade • Lucas Bereta • Lucas Cabral • Lucas Caldeira De Oliveira • Lucas Carbonari • Lucas Cardoso • Lucas Cassiano • Lucas Fahur • Lucas Fernandes Lourenço • Lucas Ferreira Da Silva • Lucas Gama • Lucas Henrique • Lucas Lenz Silva • Lucas Lima Da Silva • Lucas Martins • Lucas Martins Carneiro • Lucas Melo • Lucas Moreira • Lucas Padua • Lucas Pasetto • Lucas Piovesana • Lucas Porto • Lucas Salame • Lucas Serrano De Andrade • Lucas Silva Borne • Lucas Silva Matos Lopes • Lucas Souza Francisco • Lucas Valentim • Lucas Vicente Nascimento • Luccas Rafael Trajano Da Silva • Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares • Luís Eduardo Loureiro De Assis • Luis Felipe • Luis Fernando Dos Santos Elias • Luís Henrique Teodoro Tonin • Luis Paulo Koppe • Luiz Carlos Fugiwara Neto • Luiz Emanoel Spinelli • Luiz Felipe Barbosa Dantas • Luiz Felipe Martins Mendonça • Luiz Filipe De Andrade • Luiz Glênio Costa Fagundes Filho • Luiz Marcos • Luiz Oliveira • Lux D'Arc • Magno Santana Costa • Makihara Akio • Malcolm Pereira • Marcelo Augusto Fernandes • Marcelo Benini • Marcelo Carvalho De Queiroz • Marcelo Da Cruz Braga • Marcelo Henrique Da Silva • Marcelo Magalhães Lage • Marcelo Schimidtt Da Silva • Marcio Abreu • Marcio Antunes • Marcio Dos Santos Moralles • Marcio Eduardo Do Sacramento Leite • Marcio Filho • Marcio Pagliarde • Marco Antonio Dos Santo Reis • Marco Antonio Fogaça • Marco Oliveira • Marcos Alves Barreto • Marcos Barbalho • Marcos Garcia • Marcos Jardim • Marcos Rafael Lucca Machado • Marcos Reis • Marcos Vinícius • Marcos-San • Marcus Vinicius Cunha Melo • Marcus Vinicius Lopes Balla • Maria Eduarda Amicci Munhoz • Maria Eduarda Dos Santos Batistela • Marília Castro • Marina Kunst • Marina Lima • Mario Guarnieri • Markus Paullo • Marllon Oliveira • Marlon Silvestre Kierecz • Master Plus • Mateus Brum Brenner • Mateus De Freitas Santana • Mateus Fernandes • Mateus Freitas • Mateus Miranda Diniz • Mateus Plez Ricciardi • Mateus Sales Verissimo • Matheo • Matheus "Luke" Lopes • Matheus Arizawa • Matheus Camargo • Matheus Coelho • Matheus Costa Junqueira • Matheus De Farias Rodolfo • Matheus Farias • Matheus Felipe • Matheus Henrique Morroni Amaral • Matheus Henrique Nazaré Rosas • Matheus Lemos • Matheus Michelis • Matheus Nicolas • Matheus Paes Maciel • Matheus Sousa Guimarães • Matheus Ulisses Xenofonte • Matheus Vieira Souza • Matheus38 Silvá • Maumau • Megajol • Michael Boni • Miguel • Miguel Alvares • Miguel César Moreira • Miguel Eduardo • Miguel Marcus • Miguelvsiz • Mikael Santana • Miquéias Moreira Pereira • Mister Jooj • Mucio Gomes Segundo • Murillo Henrique Silva Campos • Murilo Dos Santos Gregório • Mylena Machado • Nanermax • Natã Fontes • Nicolas 32 Chiquito • Nicolas Flor De Amorim • Nicolas Mateus Salvador Pereira • Nicolas Pereira • Nicolas Santos Verbeno • Nii Miyo • Nisio José Soares Neto • Nps • O Reino dos Dados (RDD) • Osvanildo D. S. Filho • Otavio Augusto Morais Do Nascimento • Pablo Pochmann • Paiva • Patrick Costa • Patrick Da Silva Barcelos • Patrick De Oliveira Guedes • Patrik Santos • Paulo Cesar • Paulo César Messias Dos Santos • Paulo Henrique • Paulo Henrique • Paulo Henrique Da Silva Vellasco • Paulo R. Loffredo • Paulo Ricardo "Krot" Ferreira Steck • Paulo Roberto Vianna Junior • Paulo Silva • Paulo Vitor Coelho Costa • Pedro Augusto (Peter) • Pedro Binda • Pedro Burgos • Pedro De Carvalho Maciel • Pedro Duart • Pedro Enrique • Pedro Henrique Bastos Da Cunha • Pedro Henrique Bronstrup • Pedro Henrique Costa Godeiro Carlos • Pedro Henrique Rezende Iwai • Pedro Jesus • Pedro Luiz Paulino Dos Santos • Pedro Nunes Araujo • Pedro Sgarbi Nesso • Pedro Victor • Pedro Victor • Pedro Villanova Gomes De Almeida • Péricles Da Cunha Lopes • Pettito • Pha Love Oragens • R. Souza • Rafael "Rafoness" Alves de Oliveira • Rafael Almeida Santos • Rafael Alves de Melo • Rafael Angelo F. Ribeiro • Rafael Augusto Rocha Maia • Rafael Barreto de Meneses • Rafael Bittencourt Torres • Rafael Breia • Rafael Cavalheiro • Rafael Chagas Vieira • Rafael da Silva Prudente • Rafael da Silva Zanobine • Rafael Devitte • Rafael Duarte Collaço • Rafael Epelman • Rafael François • Rafael G Noleto • Rafael Galveia Alves • Rafael Guilherme Santos Souza • Rafael Hrodrich • Rafael Kaminski Teixeira • Rafael Marréga Rezende • Rafael Milani Rocha • Rafael Oliveira Bezerra • Rafael Rodrigues Michetti • Rafael Santiago Luiz Peleteiro • Rafael Souza • Rafael Souza • Ramon de Freitas Rodrigues • Ramon Trevizan • Ramsés Santos Da Silva • Rannon De Lima Pinheiro Borges • Raphael Amaral • Raphael De Magalhães • Raphael Donizetti • Raphael Loureiro • Raphael Marquiori • Raul Augusto Teixeira • Raul Henriques Dos Santos • Raul Natale Júnior • Raumi Niji • Renan Castro • Renan Costa Viana • Renan Felippe • Renan H Martins • Renan Paixao • Renarte Dantas • Renato Abreu Maia • Renneh Amorim • Rhuan Carlos Santos Silveira Lelis • Ricardo De Andrade Santos • Ricardo Gimenez Nacarato • Ricardo Magno Do Nascimento Ferreira • Ricardo Matheus Vicente Felix • Ricardo Rique De Almeida Cantidio • Ricardo Rodrigues De Araujo • Ricardo Silva Rodrigues de Sousa • Richard • Richard Cardoso • Robinson César • Robson André Carvalho Ribeiro • Robson Cabido • Robson M. Gomes • Robson Maciel • Rodrigo Aparecido De Toledo • Rodrigo Costa Rodrigues • Rodrigo De Oliveira • Rodrigo De Oliveira Souza • Rodrigo Dias • Rodrigo Fernandes Freitas • Rodrigo Isidro • Rodrigo Martin Branco • Rodrigo Martins Eduardo • Rodrigo Monteiro De Almeida • Rodrigo Nabais • Rodrigo Prieto Rocha • Rodrigo Rodrigues • Rodrigo Santos Da Silva • Rodrigo Targino • Rodrigo Zeymer Auad • Romulo Bartalini • Ruan Lima De Alencar • Ruan Silva • Ryan Hanrry • Sabbo-Tabby • Sadan Correa • Sagaz • Samuel Brenno Mendes Figueiredo • Samuel Figueredo Maia • Samuel Hamilton Belém Cruz • Samuel Lacerda • Samuel Lacerda Dos Santos Abreu • Samuel Luiz Nery • Sandro Duarte • Sandro Wist • Sebastian • Sedryc Rodrigues • Sérgio De Moura Almada • Silas Guedes • Solivan Alisson Dos Santos • Soma Vinicius • Sómaisumplayer • Ssenhor 03 • Suelson Alves Dos Santos Junior • T.K. Pereira • Tadashi • Tadeu Patelo • Taigo Brito • Tales Carvalho Pereira • Tales Peluso Borges • Talis Uelisson Da Silva • Tauã Valentim De Albuquerque Martins Frade • Távola De Vidro • Taylor Vieira Silva • Thales Januzzi Feital • Thay e Mikael Acacius • Theo Padua • Thiago • Thiago "T8" Silva • Thiago Alamino • Thiago Cesar Andrade • Thiago de Mello • Thiago De Souza • Thiago Destro Rosa Ferreira • Thiago Felipe De Souza Batista • Thiago Fernandes Borges • Thiago Gomes • Thiago Lindemann Da Silva • Thiago Loeser Dos Santos Barbosa • Thiago Mageika • Thiago Nunes • Thiago Nunes Pachalski • Thiago Viana Oliveira • Thiago Wyllker Da Silva Leite • Thierry Freitas • Tiago Alexandrino Ribeiro • Tiago Rafael Vieira • Tiago Resemblink • Tirano • Tomás Gomes • Totó Batata • Uryu Ishida • Uzylima Uzy • Valdemar De Carvalho Cunha • Vander Oliveira • Vanitas O Cordeiro • Vauderag Vieira Dos Santos Junior • Vicente De Paulo Gaspar Costa Neto • Victor Alves Faria • Victor Anthony Ribeiro Rodrigues Lopes • Victor Araújo • Victor Belo • Victor Fragoso • Victor Guilherme • Vinicius Alexandre

Ferreira • Vinícius Barros De Matos • Vinícius Caputo Resende De Oliveira • Vinícius Cunha Coelho • Vinícius De Jesus Gonçalves • Vinicius Dias • Vinícius Polachini Mayer Freitas De Jesus • Vitor Cassiano Barroso • Vitor Godoi Mendes • Vitor Leal De Oliveira Maida • Vítor Pochmann • Vitor Sanches • Vlademir Dorigon Da Silva • Walison Costa Araujo • Walter Neto • Wellington Antonio • Welton Gouveia • Weslei H. Mosko Chaves • Wesley Rodrigues Cavalcante • Wil Gouvea • Wilkson Belem Monteiro • Willian Dos Santos Souza • Willian Madeira De Souza • Willian Pereira • Wilson A S Faria • Ygor Panta • Yohan "Kino" Kawasaki • Yuri Alexei • Yuri Brandão De Carvalho • Yuri Mecca • Yuri Pugliesi • Zenilson Costa Filho • コーヒー kōhī.

NÍVEL 2

A Guarda da Noite • Abraão Stevão • Ac • Adriano Magalhães • Alberto Calil Elias Junior • Alexander Fernandes • Alexandre F Soares • Alexandre Santos Marques • Alexus Ap • Alvaro José Rodrigues Dos Santos Junior • Alvaro Munhoz Mota • Amaro Peixoto Neto • Anderson Costa Rodrigues • Anderson Vanderlei • André Felipe Ávila Mendonça • André Henrique Correia Pereira • Andre Higuti • André Luís "Maldito Elfo Caótico" Da Costa Corrêa • André Luiz Marcondes Pontes • Andre Luiz Pimentel Nunes Da Silva • Andre Salvato Nunes • André Souto • André Yasuda • Andrey De Sousa Sanches • Anthonny Veras • Antonio Rodrigues Pereira Neto • Antônio Schmidt Fiorot • Ariel Felizardo Goes • Ariel Leonardo Alencar Leitão • Arlon Andrade Da Silva • Arnon Túlio Esteves Silva • Arthur Azambuja • Arthur Endres Daher • Arthur Henrique Dias De Oliveira • Arthur Takao Correia Takehara • Artur Almeida Barbalho • Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz • Artur De Marque • Artur Torres Netto • Atilla Oliveira Barros • Augusto B. Ruckert • Augusto Carrão • Augusto Torres Dos Santos • Azis Aiala • Bárbara Iara Hugo • Bernar Braga • Bernardo Barlach • Bernardo Cassimiro Fonseca De Oliveira • Bernardo Morcourt • Biel Tomarchio • Brucy Ferreira De Oliveira • Brule Bassani • Brunno Rett • Bruno Batista • Bruno Da Conceição Yserbyt • Bruno Dos Santos Seraphim Paineira • Bruno Fernandes Alves Junior • Bruno Lima • Bruno Lira De Oliveira • Bruno Pozzi • Bruno Ramalho Gallo • Bruno Rocco • Bruno Thomé Borghi • Bruno Veloso • Bruno Wesley “Karlton Banks” Lino • Caio Grangeiro Ferraz • Caio Henrique de Vasconcelos Domingos • Caio Henrique Penning • Caio Santos • Caique Gomes • Caique Lisboa • Caique Main • Calafrarte • Caleo Pires Bittencourt • Carlos Henrique De Andrade Braz • Carlos Henrique De Araujo Sousa • Carlos Henrique De Jesus Pires • Carlos Junior • Carlos Luciano Barbosa De Melo • Carolina Freire Aloísio • César Gouvêa Dos Anjos • Cesar Monteiro • Charles Vinni • Claudio Magno De Brito • Clênio Paulo Resende • Covil Do Dragão Podcast • Cristhian Pinheiro Ponce • Cristiano Lopes Lima • DanAlvz Rotciv • Danger Girl • Daniel Ignacio • Daniel Pinheiro Peixoto • Daniel Poleti • Daniel Ponce De Miranda • Daniel Victor de Melo • Danilo Batista Da Silva • Danilo G Muniz • Danilo Medeiros De Farias • Danilo Santos Rocha • Danilo Silva Do Nascimento • Danilo Torres Da Costa • Darklurker672 • Davi Taumaturgo • David Bastos • David Guiti • David Lessa • David Pinheiro • David Ribeiro Moreira • Deiverson Lucas • Delano Nogueira Amaral • Deryk Souza • Diego Alves Da Silva • Diego Careno Rodrigues • Diego Cordeiro Barboza • Diego Pereira Coelho • Diego Reis Barreiro Rodriguez • Djonatan Wallace Spindler De Lima • Dmitri Gadelha • Douglas Jose Nascimento • Drywzin Ruindade Pura • Éder Pereira Fialho • Éderson Carlos Rodrigues • Edevar Nunes Pereira Junior • Edicleiton Fernandes • Edson Diego Silva Barbosa • Eduarda Torres • Eduardo • Eduardo Emanoel Batista • Eduardo Feltes • Eduardo Henrique Gomes Morishita Kato • Eduardo L. Soares • Eduardo Lemos • Eduardo Matos • Eduardo Rocha • Eduardo Vieira Da Silva • Emanuel Mineda Carneiro • Enzo Hiroyuki Kagueyama Cavazzana • Erick Gama • Érico Alexandre De Souza • Erik De Souza Scheffer • Erike Victor • Eriton Araújo • Esley Da Silva Barboza • Estevão Fuzaro • Estêvão Rendeiro • Evelin Iensem • Everaldo José Dos Santos Silva • Ewerton Bernardes Souza Gomes • Fabinho Machado • Fábio Ribeiro Dias • Fábio Zagnoli Ferreira • Fabrício Costa • Fabricio Silva De Amorim • Felipe Albergaria Cendón • Felipe Cesar Borin Silvano • Felipe Eleutério Hoffman • Felipe Leal Campos De Freitas • Felipe Wirth • Felippe Moreira Rodrigues • Fernando Brauner • Fernando Fagundes • Fernando Ribeiro • Filipe Azevedo • Filipe Gadelha Diógenes Fortess • Fladimir Castro • Flávio Dos Santos Campos • Francisco Jeferson Alves da Costa • Francisco Wellington Almeida Da Silva • Fred França • Frederico Bethônico Monteiro • Frederico Dias • Frederico Saccol Menine • Gabriel • Gabriel "Ique" Machado • Gabriel Almeida Braga Fernandes • Gabriel Bernardo • Gabriel Cholodovskis Machado • Gabriel Eller Fagundes • Gabriel Golfetti Fernandes • Gabriel Ignácio Fontes De Souza • Gabriel Junqueira • Gabriel Losano • Gabriel M.N.Teixeira • Gabriel Moreira • Gabriel Pacheco Domingos • Gabriel Patricio Dos Santos • Gabriel Pescaroli Rodrigues • Gabriel Presti Nunes • Gabriel Reis Rodrigues • Gabriel Santos Passos • Gabriel Torres Pimenta Cabral • Gabriel Vandarte Casadei • Genivaldo Santos Carneiro • George Neto • Geraldo Garcia • Germano • Giancarlo Castro Dourado Pinezi • Giancarlo Friedrichs • Gilvan José Gouvea • Gladson Duquet Hiboe Caldas • Glaucio C. De Carvalho Cardozo • Glauco Leme • Gregório De Almeida Fonseca • Guilherme Alvarez Rodrigues • Guilherme Benaduce • Guilherme Bernardo • Guilherme Correa Virtuoso • Guilherme Das Neves Teixeira • Guilherme Dias De Oliveira Ferreira • Guilherme Felipe Dos Santos Rosa • Guilherme Fontoura • Guilherme Gambera Giannucci • Guilherme Gouveia • Guilherme Massimo • Guilherme Pires • Guilherme Santos • Gustavo Cavalcante Barros • Gustavo Emanuel Kundlatsch • Gustavo Henrique • Gustavo Mendes Da Costa Arrevolti • Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira • Gustavo Teles • Gustavo Vicente Justino • Gustavo Weingaertner • Gusvana Luztodio Seriela • Gutto.R.D • Hafiz Oliveira Costa • Haniel Ferreira • Heitor Pelizari • Henrique Andrade Mariani • Henrique Da Silva Franzini • Henrique Rodrigues Da Silva • Henrique Vieira Gomides • Henry Frank • Hernande Santana (Joork) • Hernesto Vautero • Heróis Esquecidos • Higor Gonçalves • Holney Yozerf Gomes • Hortência Diniz • Hudson Assis Doria • Hudson Silva • Huesllem Silveira • Humberto Meale • Hyperion David • Ian Cardoso • Ian De Melo Ely • Igor Andrade Peconick • Igor Castelo • Igor Daniel Côrtes Gomes • Igor Ss • Irisvan • Irmão Do Geogeo • Isaac Souza De Carvalho • Isabelle Gonçalves • Israel Silva • Italo Machado Piva • Italo Pereira De Sousa • Italo Rodrigo Marinheiro De Lima • Izadora Cézar Lacerda • J.M. Duclerc Falcão • Jameson Thiago Farias Silva • Jean Fellipe Sgoda Colli • Jefferson Nunes Pinheiro • Jesué Dos Santos Nunes Máximo • Jhonny Campos De Britto • Jirlean Arley Fausto De Melo • Joan Silva Guedes De Souza • João Alberto Boconcello Jr. • João Carlos Souza Junior • João Eduardo Alves Kreusch • João Gabriel Dourado Cervo • João Gabriel Vieira Bezerra • João Guilherme Alves • João Igor A De Lima • João Paulo da Silva Pessoa • João Paulo Hengstler De Oliveira • João Paulo Mokdeci • João Paulo Pereira De Jesus • Joao Pedro De Albuquerque Crussi • João Victor Costa • João Victor Couto • João Vitor Vidigal • Joaquim Marinho De Aquino • Jonas Costa • Jonathan Aparecido De Souza • Jonathan Rodrigo Sousa Santos • Jonathan Souza • Jonathan T P Silva • Jonathas Loro Leal • Jonny Silva • Jorge Alberto Carvalho Sena • Jorge Azevedo • Jorge Sassaki • José Alipio Taveira Junior • Jose Bruno Dias Antunes • José Kleber Virginio Da Silva • José Luiz Lopes • José Ricardo Gonçalves Barretto • Juan Pablo Souza De Oliveira • Julio Cesar M. Di Giovanni • Júlio César Machado • Julio Lemes • Kaio F. M. Silva • Kali De Los Santos • Karina Bilda De Castro Rezende • Kauã Arruda • Kauan Jesus de Oliveira Santos • Kauê Pisetta Garcia • Kemado • Khaab Nabih • Kimberly Simão Xavier • Leandro Mota Soares • Leandro Souza • Leif Breno Alves Cesar • Leonardo Cesário Abdala Tavares • Leonardo Costa • Leonardo Neves • Leonardo Quaresma • Leonardo Silva Martins • Lorran Abner Mendes Diniz • Luan Da Silva Costa • Luan Felipe Angeli • Luan Ferreira Lima • Luan Oliveira • Luan Victor • Luca Oliveira • Lucas Alves • Lucas Beuron Stoffel • Lucas Coquenão • Lucas Coutinho • Lucas Cunha • Lucas Eduardo Bico • Lucas Fiorini • Lucas Freire Ferreira • Lucas Gabriel De Lima • Lucas Gomes De Araujo • Lucas Henrique Silva • Lucas Maldonado • Lucas Messias Xisto • Lucas Moreira Lopes • Lucas Nascimento • Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa • Lucas Rafael Dacanal • Lucas Sá Teles Dos Anjos • Lucas Silva Marques • Lucas Tenorio • Lucas Toledo • Lucas

Venega Dos Santos • Lucas Vieira • Luciana "Maga Lu" • Luis Felipe Vasconcelos • Luís Guilherme Bonafé Gaspar Ruas • Luís Paulo Salles • Luiz Augusto Ribeiro • Luiz Felipe Cavalcante Da Silva • Luiz Felipe Fortunato Rodrigues • Luiz Fellipe Schneider • Luiz Fernando Candido • Luiz Fernando Franquini Vieira Lorenzon • Luiz Fernando Schurt • Luiz Gustavo Rangel Veloso • Luiz William Dos Santos • Lydsson Agostinho • M P Neves • Maj Andre • Marcello Peres • Marcelo Alves Soares • Marco Antônio Sobolwsky • Marco Antonio Velloni Figueiredo Junior • Marco Polo Oliveira Da Silva • Marco Túlio Braga • Marcos Ceo • Marcos Pincelli • Marcos Tavella • Marcus Santini • Marcus Vinicius Rosado Soares Lopes • Marcus Vinicius Sucram • Mário Alan De Oliveira Lima • Mário Augusto Da Costa Torres • Mário Gaudie Ley Martins Costa • Mario Hissashi Kajiya • Mário Miranda Leão • Mateus Benvenutti • Mateus Pulicarpo • Matheus Azzoni • Matheus Cossich • Matheus Fernando Silveira • Matheus Kilp • Matheus Lessa • Matheus Modro Krueger • Matheus Santana • Matheus Santos Marian • Matheus Woch • Matheus Yudi Ogawa Rodrigues • Maurício Pedro • Maxwell Rocha Santos • Michael Prust • Miguel Britto Bessa • Miguel Coser • Miguelito • Milrem Zakalski • Morric • Murillo Teixeira • Murilo Peres De Santi • Murilo Takahashi • Natan Fernandes • Natana S.C • Nathan Alves • Nathan Da Silva Brito • Neto Santana • Nicolas Fukuyama • Nicolas Nomura • Nicolas Silva • Nikolas Dias • Noel Sancler • Nyar • Odmir Fortes Menezes Caldas Filho • Ogro900 • Orlando Rodrigues Maltaro • Os Biribinhas • Os Taverneiros • Othon Gilson Carvalho De Oliveira • Pablo Henrique Da Silva • Patoaquatico • Patrick Vinicius • Paulo Américo Matos • Paulo Henrique Freire Ribeiro De Santana • Paulo Henrique Martins De Medeiros • Paulo Reis • Paulo Silles • PCguinho • Pedro Barbosa • Pedro Daibes Motta De Barros • Pedro Daniel Corrêa Ferreira • Pedro Fialho • Pedro Gabriel Oschiro De Jesus • Pedro Henrique Coimbra E Silva • Pedro Henrique Martins De Carvalho • Pedro Henrique Pimenta • Pedro Ibrahim • Pedro Lopes de Souza • Pedro Lucas Gomes Rodrigues • Pedro Marlan • Pedro Mayworm • Pedro Monreal Rosado Cadamuro • Pedro Morhy Borges Leal • Pedro Netto • Pedro San Martins Rodrigues • Pedro Teixeira • Pedro Vítor Toledo • Pedro Yuri Gonçalves Nogueira • Philipe Jacobina Barauna • Pietro Tiecher • Plinio Couto Zanetini • Primal Guild • Rafael Campos Vieira • Rafael Gomes Geronimo • Rafael Lichy • Rafael Lopes Galdino • Rafael Machado Saldanha • Rafael Magalhães De Andrade Papa • Rafael Rezende de Assis • Rafael Saldanha Pichelli • Rafael Soares Padilha • Rafael Thiele Galarza • Ramiro Alba Alba Filho • Ramom De Almeida De Barros • Ramon Assis • Raoní Lemos • Rapha Jardim • Raphael Ferreira • Raphael Silveira Constantino • Raphael Souza Pereira • Raul Campos De Oliveira • Rebeca Pastl • Renan Cordeiro Costa • Renan Da Justa • Renan Pereira Gerber • Renan Pin • Renato Lima Alves • Renato Potz De Oliveira Assis • Renato Ramos Da Silva Dantas • Ricardo Periago • Ricardo Timóteo Dos Santos Okabe • Ricky Cunha • Riruko • Roberto Barros Magalhães Numeriano • Robson Conceição • Rodrigo "Gilgamesh Orby" Francisco • Rodrigo Araujo Ribeiro Vieira • Rodrigo Atherino • Rodrigo Caetano Ferreira • Rodrigo Da Silva Moreira • Rodrigo Da Silva Santos • Rodrigo Delboni • Rodrigo Ferreira Dos Santos Ruiz Calejon • Rodrigo Magnus • Rodrigo Mendonça • Rodrigo Miranda • Rodrigo Moreira Araújo • Rodrigo Müller Camatta • Rogerio de Jesus • Rogerio Silva • Rogers Ribeiro Gonçalves • Ronaldo Ferreira Magalhães Marques • Row • Ruslan Schwab • Rutílio Guimarães • Ryan Madruga Rodrigues • Saimon Paim Ferro • Samuel Bandeira Sales • Samuel Junior • Sandro De Abreu Silva • Saulo Oliveira • Saulo Paiva • Saulo Toribio • Sergio Augusto Acorsi De Paula • Sergio Prando • Sergio Roberto Xavier Dos Santos Junior • Silvino Pereira De Amorim Neto • Silvio Neto • Sonkkirito • Stael Arte • Steve James • Sulleman Martiniano • Tales Zuliani • Tallys Oliveira • Tassio • Tatiane "Ziara Tharbhen" Pires • Thales Petry • Thauan Lobianco Rodrigues • Thiago Antunes De Oliveira E Souza • Thiago Lins Costa • Thiago Monteiro • Thiago Souza • Thiago Teles De Castro • Thiago Thomaz Rolim • Thiano Lopes • Thyago Oliveira Pereira • Tiago Britto • Tiago Cadedo • Tiago Da Silva Chaves • Tiago Dias • Tiago Feltz Cardoso Moreira • Tiago Monnerat De Faria Lopes • Ton • Vander Jordão Peixoto • Vially Israel • Víctor Arthur • Victor Hugo Da Silva Pinto • Victor L. • Victor Moda Fioravanti • Victor Xavier De Figueiredo • Viktor Carvalho • Vinicius • Vinicius Cipolotti • Vinícius Nunes De Lima • Vinicius Rodrigues De Sales • Vinicius Saburo Spolaor Aguena • Vinicius Souza • Vininityy • Vitor Augusto Do Carmo Sousa • Vitor Dominguez Ballabenute • Vitor Hugo De Aquino Iulianello • W. B. G. • Wefferson David • Wellington Barbosa • Wellington Nascimento Santos • Wendell Silva • Werley Araújo • Wesley Bispo • Wesley Felix • Wiéner Anselmo De Medeiros Souza • William Dos Santos Da Silva • Willian De Amorim Camargo • Willian Mendes Da Silva • Willian Rego • Yaaahh!? • Yin Gasai.

Adalberto Medeiros Rodrigues De Oliveira • Adalberto Neto • Adam Koga • Adiel Andrade Rocha • Adriano Da Silva Santos Campos • Adriano Maia Martins • Adriano Silva • Adriel Lucas Balieiro Rodrigues • Aguiar • Ailton Bueno • Akidov • Alan De Carvalho • Alan Fávero Montes • Alan França • Alan Jones Raduntz • Alberto De Sá Cavalcanti De Albuquerque • Alecksander De Souza Oliveira • Alerrandro Adrian Da Silva Pereira • Alessandry Barbieri • Alex Frey • Alex H. Santos • Alex Peter Line • Alex Rodrigo • Alex Sapiência • Alexandre "Aravaris" Machado • Alexandre Bastos • Alexandre Cassemiro Mendes • Alexandre Das Neves Ubiali Araujo Almeida • Alexandre Francisco Da Silva • Alexandre Lins De Albuquerque Lima • Alexandre Seraphim • Alexsander Lima • Alexsandro Teixeira Cuenca • Alisson Fernando dos Santos Mokdse • Allan • Allan Shidorox Pereira • Allana Lanowl Topam Fiorelli • Alonso Allen • Álvaro Leitão Pellegrino • Alyson Santiago De Souza Lima • Amanda Fernandes • Anderson Carvalho • Anderson Fortes • Anderson Ribeiro Dos Santos • Anderson Silva Costa • Anderson Thelles • Andre Avelino Da Costa Santos • Andre Fernandes Patez Santiago • André Francisco Morielo Caetano • André Kiyoshi Takahashi • André Luís Da Silva Moreira • André Luiz Silva De Castro • André Rotta • Andre Salomao Brito Mendonca • André Verol • Andre Westerstahl • Angelo Lima • Antonio Mourão Da Silva Oliveira • Antonio Valença • Aparecida De Fatima Moreiraa • Áquila Nogueira • Ariel Santos De Miranda • Arnaldo Barreto Vila Nova • Arthur Augusto Leite Fahel Guimarães • Arthur Barreiros • Arthur Bessa • Arthur Gabriel De Freitas Dantas Morais • Arthur Gonçalves • Arthur Harangoso Rodriguez • Arthur Herbert • Arthur Kenji Masuda • Arthur Navarro • Arthur Oliveira Lima • Arthur Santos • Arthur Santos Do Nascimento • Arthur Santos Miguel • Arthur Schmitz • Arthur Tamborino • Artur De Oliveira Da Rocha Franco • Aryel (Asj) • Augusto Seixas Silva • Axl Fontes • Bárbara Melo • Bernardo De Almeida Dinucci Maestrini • Bernardo Silveira Freitas • Bianca Carvalho Dancs Firsoff • Bidaom • Breno Costa Fernandes • Bruna Vitória • Bruno Andrade Figueiredo De Oliveira • Bruno Belloc Nunes Schlatter • Bruno Caminaga Maranho • Bruno Cardoso Vieira • Bruno Costa Mancini • Bruno De Paulo • Bruno De Vargas Zimpel • Bruno Ferreira De Azevedo • Bruno Giordano De Sousa Araujo • Bruno Kiriban Helio 18 • Bruno Maurício Iatarola • Bruno Meneghetti • Bruno Pinto Araujo • Bruno Santana • Bruno Vinicius Sanchez De Souza • Bruno Zatar • Cactoempresario • Caio Daniel • Caio Mauro Santana Cosme • Caio Oliveira • Caio Palhares • Caíque Bottosso • Camila Rosa • Capitão Maceddan • Carlos Alberto Rodrigues Eufrazio • Carlos Dos Santos • Carlos Henrique Mesquita Do Prado • Carlosdaniel Ferreira • Carmila Gabriela de Miranda • Carol Lopes • Cássia Alves • Cássio Augusto • Cassio Filho • Cassio Pereira • Cassio Rodrigues • CássiusGreat • Cauê Moura • César Aizawa • Cesar Ricci • Chmttw • Christopher Carvalho Oliveira • Christopher Pavan Andrade • Clauber Alex • Cláudio Andrade Neto • Cláudio Chill Lacerda • Cláudio Henrique Rezende De Moraes • Claudio Quessada Cabello • Conclave da Entropia Planejada • Contempleo • Cota • Cristian Spedo • Cristiano Alexandre Moretti • Daniel • Daniel Alvarenga • Daniel Dfox Garcia Machado • Daniel Doria • Daniel Lins Cohim • Daniel Martins Coutinho • Daniel Matuzalém Soares Filho • Daniel Oliveira Vettorazzi • Daniel Pablo Batista Muniz • Daniel Reginaldo Esposti • Daniel Regis Alló Weiss • Daniel Sergio Dos Santos • Daniel Vieira Do Couto Chaves • Danielle Fredini • Danillo Sassoli • Danilo Barberini • Danilo Henrique Fonseca Menezes • Danilo Kauss • Danilo Machado • Danilo Ormeni A. Santos • Danilo Rebouças Sousa • Dannilo Carvalho • Daring41 • Dario Medeiros Dantas • Darnon Michel Silva Amorim • Davi Andrade Morais Guedes • Davi Enrique Campos Lima • Davi Martins Herculano • Davi Roberto Limeira • Davyson Diogenes Rodrigues • Dayverson Santos • Dean Felipe Silva Farias • Denis Hupsel • Denise Frare Flaibam • Dennis Lopes Souza • Diana Rocha Vasconcellos • Diego Amancio Pereira • Diego Matos Moura •

Diego Mello • Diego Morais Zanata • Diego Toniolo Do Prado • Diogo Fontes • Diogo Peixoto Dos Santos • Diogo Stone • Diogo Zaror • Diogo Zuriel • Diogort • Dionathan Vargas • Douglas Drumond • Douglas Gimenes • Douglas Limeira Silva • Douglas Mareli Lopes • Douglas Rian De Oliveira Santos • Douglas Toseto • Douglas Zanotta • Duarte Nunes • Dudu, Mestre da Guilda Sussurros da Tempestade • Dukaan • Edmilson Gemelli Dantas Neto • Edson Shad • Eduardo da Luz Pontes • Eduardo da Silva Madeira • Eduardo Nunes Davi De Souza • Eduardo Orlando Lazzarotti • Edvalter Thayrone Da Silva Neves • Egberto Alves Nogueira Júnior • Egleidson Frederik Gomes • Eldius • Elias Leite Freitas • Elton Pereira • Elton Rigotto Genari • Emanuel Ribeiro • Emerson Ernandes • Emerson Luiz Xavier • Emerson Ranieri • Emili Bordin • Emilio Perez • Endi Souza Ganem • Eno-Brad • Enzo Kapps De Oliveira • Enzo Negri Cogo • Enzo Semolini • Erick Bognar • Erick Bruno Dos Santos • Erick Estevam • Erick Martins Da Rocha • Erick Rodrigues De Assis • Erik Lopes Gomes Da Silva • Esdras Régis Da Silva • Eugenio Maria • Evaldo Pontual • Evandro Capovilla • Everton Emanoel Matos • Fabiano Raiser Dias Bexiga • Fabiano Silva • Fabio Caetano De Souza • Fabio Carvalho • Fabio Casanova • Fábio Casaroti • Fabio Cristiano Faria Melo • Fábio e Logan • Fabio Elizeire Da Cunha • Fabio Ornelas Costa • Fabio Rögelin Vaz • Fábio Silva Marques • Fabio Travassos • Fabricio Da Silva Hoepers • Fabrício Domenech Nunes • Felipe Augusto • Felipe Augusto Souza Mello • Felipe Bezerra de Andrade • Felipe Brasil • Felipe Cavalheiro • Felipe De Sena Bove • Felipe De Souza Macias • Felipe Dias Padua Pires • Felipe Ferrari • Felipe Fichmann Krauss • Felipe Freitas Alves • Felipe Gomes Mesquita • Felipe Gullo • Felipe Henriques De Brito • Felipe Lisboa • Felipe Lopes • Felipe Mainardi • Felipe Manhoni De Paula Alves • Felipe Noll Frantz • Felipe Soares • Felippe Kenji Alves • Felix Gomes Da Silva Junior • Fernando De Souza Alves • Fernando Do Nascimento • Fernando Henrique Barbosa Mota • Fernando Keil • Fernando Lousan • Fernando M • Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos • Fernando Mendonça De Almeida • Fernando Paixão • Fernando Teures Redondo • Filipe Marques De Souza • Filipe Silva Dos Santos • Francisco Dalosto • Francisco Duque • Francisco José Marques • Francisco Olimpio Da Silva • Franco Piccolotto Concolatto • Franklyn Varzon • Frederico Henrique Simas Dos Santos • Gabriel Akira Pinheiro Akioka • Gabriel Amaral Abreu • Gabriel Bachega • Gabriel Barroso Mirço • Gabriel Bertoni • Gabriel Cartaxo Alves • Gabriel Corazza • Gabriel De Jesus Melo • Gabriel Góes Ferreira • Gabriel Magno Barbosa Do Carmo • Gabriel Martins (Muinoob) • Gabriel Mendonça Guilherme • Gabriel Nunes Da Silva Sobral • Gabriel Paniz Patzer • Gabriel Peixoto • Gabriel Pessine • Gabriel Prado • Gabriel Rodrigues Cassa • Gabriel Rodrigues Menino Da Costa • Gabriel Scantamburlo Ribeiro • Gabriel Scarssi Krupp • Gabriel Silva Furquim • Gabriel Singolani • Gabriel Souza Assunção • Gabriel Souza Silva • Gabriel Stephano • Gabriel Torres • Gabriel Vahl Liermann • Gerson Andrade • Getulio Barros Thiesen • Gil "Gilgante" Cardoso • Giovani Berto Vian • Giovanni Bússola • Giovanny Pizzol • Giuliano Vieira • Gladio2Gc • Glauber Isaias Pinheiro Dantas • Gonda • Gran Edition • Grilo Plays • Gui Morato • Gui Zabeu • Guilherme Capelaço • Guilherme Cardoso • Guilherme Da Rosa Guimarães • Guilherme Da Silva Alves • Guilherme Da Silva Castro • Guilherme Hiray • Guilherme Inojosa Cavalcanti • Guilherme Knecht De Miranda • Guilherme Luís Teló • Guilherme Manucci • Guilherme Moyna • Guilherme Nobre Bernardo • Guilherme Onoles Monich • Guilherme Pinto Reis • Guilherme Ramires • Guilherme Tenório Rosalem Da Silva • Guilherme Villela Pignataro • Guilherme Vinicius Amaral • Guilherme Zanchetta • Gustavo Amaral Miranda • Gustavo Araújo Carvalho • Gustavo Araújo Mariano • Gustavo Augusto Buzineli • Gustavo Falcão • Gustavo Felix Cardoso • Gustavo Gonçalves Nascimento • Gustavo Gonçalves Quintão • Gustavo Henrique Cunha Conceição • Gustavo Hertz • Gustavo Lander Rodrigues De Paula • Gustavo Nobre De Aguiar • Gustavo Nobrega e Silva • Gustavo Reis • Gustavo Rocha Carro • Hailton Freitas Pereira • Hatus Willian De Souza • Haydgi Oliveira Resende • Helder Aparecido Pereira • Hélio Halley Albino • Heloisa Zanardi • Helton Garcia Cordeiro • Henrique • Henrique Anselmo • Henrique Freitas Vieira • Henrique Furtado Mory • Henrique Gavioli Flores • Henrique Kamantschek Watanabe • Henrique Lima • Henrique Wadie • Herik Giammaria • Hesíodo Gadelha Castelo Barros • Higor Aparecido Gomes Henrique • Hugo Ribeiro Da Silva • Hundrety Holldjet Ferreira De Willegaignon • Iago Miléo • Ian Diniz • Ian Leite • Ian Ruviaro • Ibraim Rocha De Santana • Icaro Emannuel Sampaio Almeida Menezes • Icaro Issa • Igor Carvalho • Igor Dos Anjos Marques • Igor Eduardo Polonio De Lacerda • Igor Giovanni Murta De Sousa • Igor Shevchuk Borm • Ióri Rodrigues Junqueira • Isaac Batista • Isabela Carvalho • Isabella F • Isma • Israel Ivys Giffoni • Iuri Cruz De Souza • Iuri Luis • Iury Victor Luz • Ivan Da Silva Turtera • Ivan Luiz Ferraz De Carvalho • Jadder Bismarck S Cruz • Jaiso Guilherme • Jandré Rozin • Jean Sampaio • Jean-Pierre Stürmer dos Santos • Jeferson Da Rosa • Jeferson Dantas Miranda • Jefferson Dos Santos Falcão • Jéssica Niohanne • Jeu Anderson • Jhonata Ávila • Jhonatas Manoel Limeira Guelfi • Jhyeferson Aryel Pereira Dias • Jilseph Lopes • João Colisse De Aguir Santos • João Lira • João Lucas Iorio • João Miranda • João Pedro Roese • João Pedro Santana Souza • João Pedro Sombra • João Pedro Souza Sales • João Prates (Jovdp) • Joao Ricardo Ramos • João Roberto Borges de Azevedo • João Severo • João Tavares De Souza Neto • João Vaz Rosa Carreiro • João Vitor Calderaro Garcia • João Vitor Lopes • João Vitor Silva Mondelli • João Vitor Sousa • João. V. • Joaquim Brito Fernandes • Joedson Pereira • Johnny Carlls • Jonas Barletta • Jonas De Moraes Custódio • Jonas Moreira • Jonatas Felipe Broettop • Jonathan Araujo • Jonathas Max Welles Moreira • Jone Marlon • Jorel Rinaldi De Oliveira • Jorge Monteiro Pedrosa • José Antonio Torres Cáceres • José Augusto De Carvalho Santos Filho • José Barreto Ramalho Neto • Jose Eduardo Barbosa Marques Junior • José Felipe Ayres Pereira Filho • Jose Jonas Gomes Barbosa • José Neudson Barroso Filho • José R. Cerqueira • José Roberto Vital De Freitas • José Urias Novais Neto • Jose Victor Lisboa Cardoso Gomes • Jp Mallet • Juan Camilo Fernandes Molina • Juan Maia • Juan Miguel Otoni Fernandes • Julio Gaia Gratão Faconti • Júlio Marchioni • Kaio "Barbo" Barbosa • Kaique Ernesto • Kalleu Vinícius Natividade Pereira • Karl Marlow Pires • Kauê Mendonça • Kayo Dos Santos Veloso • Kelvin Brandão de Oliveira • Kemio Carvalho • Kiara Sandstrom P. Chagas • Kimberly Costa Almeida • Kleber Keniti Ito Kohori • Lamarck Heinsch • Larissa Scantamburlo • Larissa Soares • Lauan Souza • Laura Valdrighi Marinho • Laybson Plismenn • Leandro Angelo • Leandro Da Silva Colissi • Leandro Jose Dos Santos • Leandro S.Bezerra • Leandro Santiago Lima • Léo Andrade • Leonardo "HalfDemonL" Oliveira • Leonardo Afonso • Leonardo Agulhari Alonso • Leonardo Alipio Ribeiro • Leonardo Camilo • Leonardo Chacon Hor • Leonardo Fiamoncini De Souza • Leonardo Kaari • Leonardo Lole Theodoro • Leonardo Machado • Leonardo Martins Lima Do Nascimento • Leonardo Rafael De Bairos Rezende • Leonardo Ribeiro Cardoso • Leonardo Santos Formento • Leonardo Schwertner Dos Santos • Leonardo Strapasson Tosin • Leonel Veríssimo • Lessandro Goncalves Da Silva • Letícia Barros Soares • Lince • Linderval Pereira Soares Júnior • Linduarte Leitão De Medeiros Brito • Lizandro • Lorenzo Paiva • Lourenço Rodrigues Fantinato • Luan Coser • Luan Furtado • Luan Gonçalves • Luan Gonçalves Barbosa • Luan Manavello Pedroso Da Silva • Luan Nícolas Carvalho Menezes • Lucas Adriel Poersch Pereira • Lucas Alves Pullig • Lucas Angelo • Lucas B. Da Silva • Lucas B. Oliveira • Lucas Barbosa Lins • Lucas Collinetti • Lucas Dias Zenun • Lucas Do Valle • Lucas E Silva De Souza • Lucas Evangelista • Lucas Felipetto • Lucas Freitas • Lucas Garcia • Lucas Helano Rocha Magalhaes • Lucas Helt • Lucas Kaiman Amaral • Lucas Kalinowski • Lucas Magno • Lucas Nunes De Oliveira • Lucas Otavio • Lucas Paula Pires Cardoso • Lucas Pigna • Lucas Pineiro • Lucas Silva De Pinho Wokaman • Lucas Tomé Da Costa • Lucas Vaz • Lucas Vinicius Spitaletti Silva • Lucas Wa • Luciano Almeida Starling Lopes • Luciano Ferreira De Lima • Luciano G. V. Pereira • Luciano Marques Viana • Luís Cláudio • Luís D. Ferreira • Luis Gustavo Harten • Luis Henrique Rocha Mendes • Luis Otávio Falco Cardoso • Luiz Carlos Hm • Luiz Eugenio Lenzi Júnior • Luiz Felipe Biancolin Sacchi • Luiz Felipe Bueno De Moraes • Luiz Felipe De Magalhaes Machado • Luiz Fernando De Borba David Soares • Luiz Fernando Pxg • Luiz Garcia Fernandes Júnior • Luiz Gustavo Da Silva Nóbrega • Luiz Marcelo Lopes Costa Junior • Luiz Nakahara • Luiz Paulo De Lima • Luiz Philipe Rodrigues de Almeida • Luiz Ramiro • Luiz Ramon Magalhães • Luiz Roberto Dias • Luiz Santos • Luizpeixe01 • Luther Vasque Vieira • Maikon Da Silva Fagundes • Makoto Ichitani • Manoel Campelo • Manoel José Da Silva Filho • Marcel D. Cirqueira Castro • Marcelo Carneiro • Marcelo Manaro • Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo • Marcelo Nicolaci Pimentel • Marcelo P Buss • Marcelo Rodrigues • Marcelo Roger Dos Santos Reis • Márcio Fernandes Alves Leite • Marcio Vizioli Cunha • Marco Antonio Linares • Marco Aurélio Geremias • Marcos Alberto Prietsch Loureiro • Marcos Bernat Sampaio • Marcos Cordeiro • Marcos Figueiredo De Castro • Marcos Marques • Marcos Santos • Marcos Vinícius Moraes Dos Santos • Marcos Vinicius Troll • Marcus Vieira • Marcus Vinícius Kleiman • Marian • Marlon Marques • Marlon Teske • Maruan Moufid Doher • Mateus Alves De Oliveira • Mateus Benevides Santos • Mateus Cabral • Mateus Figueira • Mateus Hagemann De Souza • Mateus Pires • Mateus Rizzo • Mateus Venturini • Matheus Alexandre Vieira • Matheus Campanholi Delghingaro • Matheus Campanholo • Matheus Cardozo • Matheus Colidio • Matheus Dias De Oliveira • Matheus Farencena Righi • Matheus Gomes Augusto De Oliveira • Matheus Luciano De Oliveira • Matheus Maceu • Matheus Marinho Sanches • Matheus Mozart • Matheus Pereira Da Silva • Matheus Peres Da Silva • Matheus Silva • Matheus Veloso • Mauro Rodrigues Borges • Miguel "Niquel" Luiz • Miguel Carigo • Miguel Ozório • Miguel Vasconcellos Peters Garcia • Miriam Nieri Madi • Mitsuro • Murilo Lamegal • Murilo Shoji • Murilo Souza • Naaru River • Não • Nathalia Machado Falcão • Nathan "Zaiross" Aranha • Nathan Roque • Nathanh Mesquita Bueno • Nattan Viscardi • Nicholas Prado • Nicholas Santana • Nicolas Rodovalho Lima • Nilson Leme De Camargo Filho • Nilson Nicolau Lysy Filho • Nimb • Nycollas Soares Ferreira • Oblivion House • Oliver Almeida • Óliver Augusto Souza • Osnildo Cruz De Oliveira Junior • Paladino Azul • Patricio Correa Siqueira • Patrick Gomes • Paulao Brands • Paulo Antônio Felipe Júnior • Paulo De Tarso Carvalho De Souza • Paulo Doerner • Paulo Felipe Rodrigues • Paulo Henrique 'Athreyu' C. R. • Paulo Henrique Farias Dos Santos • Paulo Henrique Naccarato Fiuza De Bragança • Paulo Henrique Olegario Cardoso • Paulo Henrique Salgueiro Costa • Paulo Josino Lima Guilherme • Paulo Ricardo Mercadante Krzyzanowski • Paulo Sousa • Paulo V. Canela • Paulo Valim Ferreira • Paulo Velloso • Paulo Vitor Dias Pelicano • Paulo

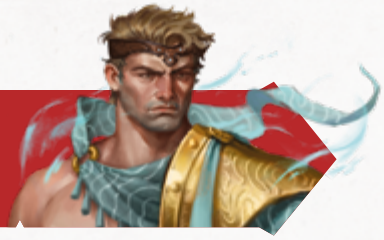
Weber Louvem Gomes • Pedro Aloi • Pedro Andrade • Pedro Arthur Medeiros Fernandes • Pedro Augusto Ferreira Rodrigues • Pedro Borges • Pedro Bruno Bento Mendes • Pedro Bueno Carvalhaes • Pedro Capistrano • Pedro César Bento Mendes • Pedro Farias Yoder • Pedro Ferreira • Pedro Graziani • Pedro Henrique De Mattos Draeger • Pedro Henrique De Souza Fernandes • Pedro Henrique Dias Silva • Pedro Henrique Leite Gomes • Pedro Henrique Martins Ferreira • Pedro Henrique Meirelles • Pedro Henrique Santos De Assis • Pedro Henrique Souza Curi • Pedro Koii • Pedro L A Fortini • Pedro Luperini Piza • Pedro Machado • Pedro Marques Telles De Souza • Pedro Martins • Pedro Nlas • Pedro Pousa • Pedro Simões • Pedro Vicentine Lopes De Souza • Pedropeu • Peguis • Phellipe Márcio Fernandes Paiva • Philippe Meneghini Salgarello Parente De Barros • Phillip Suamberg De Araujo Reis • Pietro Atore • Procrastinando Tv • Rafa Duarte • Rafael Chitolina • Rafael Conrado Buhrer • Rafael Cubas • Rafael De Almeida • Rafael De Andrade Teixeira • Rafael De Paula Fernandes Mateus • Rafael Domingues Tamborino Pinto • Rafael Duarte Couto • Rafael E Luciana Devera • Rafael Emílio Lima Alves • Rafael Fonseca De Freitas • Rafael Foroni Luchesi • Rafael França • Rafael Galbiati Valerio • Rafael Giannini Nicoletti • Rafael Guarnieri • Rafael Hadade • Rafael Leal Da Silva • Rafael Magalhães Oliveira • Rafael Marta • Rafael Martins Dos Reis • Rafael Pereira Figueiredo • Rafael Ramires Leite • Rafael Reis Jácome De Oliveira • Rafael Sechinske • Rafael Souza Nascimento • Rafael Takeda Brunelli • Rafael Tampellini • Rafael Yamaguti • Railson Almeida Dos Santos • Raíssa Areal • Ramiro Carreira de Magalhães • Ramon Alves • Ramon Monteiro • Raphael Albuquerque • Raphael Coelho Silveira • Raphael Estevão Borges De Oliveira • Raphael Lage • Raphael Martins Machado • Raul "SeuRaul" Lucena • Raul Barros Miagusko • Ravi Armborst Heinrichs • Renan Augusto • Renan Mello Cardoso • Renann G. • Renato Augusto • Renato Augusto Mazzon Costa • Renato Holzlsauer Mattos Macedo • Renato Mendonça • Renato Mota • Renato Yugiro Saiki • Rhaony Holanda Nunes • Ricardo Berger De Oliveira • Ricardo Ducci Popi • Ricardo Eiiti Okazachi • Ricardo Luis Reiter • Ricardo Monteiro Dos Santos • Ricardo Santos • Rinne • Roberth Daylon • Roberto Carlos Rodrigues Júnior • Robson Da Costa Silveira • Robson Ferreira Vilela • Rodolfo Dos Santos Misael • Rodolfo Gonçalves Machado • Rodolfo Luis Benedicto Lima • Rodrigo Alano Sffair • Rodrigo Araújo Jansen E Silva • Rodrigo Bomfim Ribeiro Serafim • Rodrigo Creed M. Guimarães • Rodrigo D. Pompilio • Rodrigo De Paula Gomes • Rodrigo Fernandes De Freitas • Rodrigo Hiroito Nishizawa Soares • Rodrigo Loiola • Rodrigo Lopes Duarte • Rodrigo Montecchio • Rodrigo Moreira Clares De Souza • Rodrigo Salazar Da Silva • Rodrigo Salvador Carvalho • Rodrigo Schmidt • Rodrigo Soares De Almeida • Rodrigo Sobota • Rodrigo Urban De Morais • Rogério Fabiano Dos Passos • Romilson Pacheco De Melo • Ronald Cavalcanti • Ronaldo Anacleto • Ronaldo Borba • Ronaldo De Oliveira Guedes Junior • Ronaldo Ferreira Dos Anjos Filho • Ronei Leandro Amaro • Ronnie Von Carvalho De Souza Junior • Ruan Cezar • Ruy Vasconcelos • Samuel De Oliveira Rodrigues • Samuel Dorneles França Gandra • Samuel Duarte Da Fonseca • Samuel Linhares • Samuel Pavan • Sascha Borges Lucas / Rpg & Chá Preto • Saulo Fernando De Oliveira Afonso • Saulo Igor Liberato Mota • Sávio Henrique Araujo Guimarães • Sérgio e Lindsy • Sérvulo Romero Bernardo Rolim Tavares • Silas Tinoco Lopes • Silvio Inácio Da Silva Filho • Simone Rolim De Moura • Sophie Teles • Stella Faith • Taise Estrázulas De Abreu • Talia • Tamires Lazaretti De Souza • Tarcísio Diego Lima Carvalho • Tarso José Matos De Santana • Thago • Thalão Henrique Do Nascimento • Thales Campelo • Thales Rodrigues Jardim Barreto • Thalia Okamura • Thiago Freitas • Thiago Antunes • Thiago Barbosa Ferreira • Thiago Bussola • Thiago Carvalho Bayerlein • Thiago De Oliveira Leite • Thiago Destri Cabral • Thiago Donadel • Thiago Ferraz • Thiago Machado • Thiago Madruga Conceição • Thiago Mello • Thiago Miranda • Thiago Rangel • Thiago Secomandi Galdino • Thiago Souza 'Thiagoroshi' • Thisar Campos • Thomaz Chagas • Thomaz Jedson Lima • Tiago "The Portal" Soares • Tiago Alves De Araujo • Tiago Ravache • Tiago Thomas Assis • Uelerson Canto • Ulisses Fonseca • Unicornio Tunado • Uriel Augusto Fernandes De Lima • Valberto Pereira De Sousa Filho • Valdez Neves • Valter Feriow • Victor “Virgoh” Hugo • Victor Alves • Victor Augusto Tateoki • Victor Augustor Martins Ribeiro • Victor Beligote • Victor De Quadros Carabajal • Victor Douglas Minarinni Alves • Victor Fernandes • Victor Hernandes • Victor Hugo Miranda Lima • Victor Milani • Victor Souza Marinho Costa • Victor Zanoni Xavier Bueno • Vinícius • Vinicius Avila • Vinicius Biazetto • Vinicius Camargos • Vinicius Cayres Salles • Vinícius Chaves • Vinicius Costa • Vinicius De Paiva Costa E Johann De Medeiros Costa • Vinicius Delavechia • Vinicius Frederico • Vinicius Gouveia • Vinícius Macuco • Vinicius Mattos • Vinicius Pinto Diniz Gonçalves • Vinicius Ribeiro • Vinícius Sakamoto Mendes • Vinicius Segantine • Vinicius Tadeu Santiago • Vinicyus Mendonça De Brito • Virgílio de Tarso "Rodvi" Rodrigues • Vitor Alexander • Vitor Augusto Minetto Pompei • Vitor Biermann • Vitor Carvalho • Vitor Facioni • Vitor Hugo Soares Alves • Vitor Leonard • Vitor Santos • Vitor Serafim De Faria • Vivaldo Gomes Da Silva Junior • Wagner De Almeida Junior • Wagner Larsen • Walker Lima Filho • Wallace Bento Cordeiro Chaves • Wallace De Oliveira Honorio • Walter Andrade Neto • Weberty Lima • Welder Max • Wellington Silva • Wendel Perroud • Wesley Davysson Costa Ribeiro • Wesley Liberato • Wesley Moreira • Wesley Nascimento • Wesley Novaes • Willen Prado • William Aguido • William Araujo Ferreira • Willian Da Conceição Neves • Willian Machado Baumgartem • Willian Peterson • Willian Rezende Cumpian • Wilson Luis Silva • Wither Favalessa • Wladimir B. G. de Araújo Neto • Yan Adriano Dos Santos • Yan Dias • Ygor Yuji Utida • Yorann Rafael • Yoyuya • Yzumi_ Lukes.

NÍVEL 4

Adriano A. S. Gomes • Airton Munhoz Vieira • Airton S S Costa • Álan D. Gomes • Alberto Laroca • Alex Aguilar Dos Santos • Alex Chang • Alex Lima • Alexandre Jannuzzi • Allan Fermino • Alvaro Henrique Pimentel • Amanda Rodrigues Velloso Santana • Ana Cristina Martorelli • Anderson Coelho Ribeiro • Anderson De Mello Ogliari • Anderson Rosa Cecilio De Oliveira • Anderson Veiga Sales • André Aghasi de Sousa Vasconcelos • André Dorte Dos Santos • André Hernandes Barrozo • André Luiz Alves Dos Santos • Andre Martins • André Nazareth De Almeida • André Palumbo • Andre Tosta • André Wendell • Anito Kerber Junior • Antonio Coelho Junior • Antonio Felippe Martins Cavichiolli • Antonio Trindade • Aramis De Albuquerque Farias • Ariane Lopes • Arielton Clementino • Armindo Andrade Sousa Júnior • Arthur Alves Nascimento • Arthur Breno Silva Rosa • Arthur Lima Silva • Arthur Rasbold • Arthur Silvério de Oliveira • Arthur Zimmer Dias • Aryandson Silva • Augusto César Duarte Rodrigues • Augusto Cesar Jeannine Rocha Junior • Ayrton Luiz • Azrael Lima • Bernardo Stamato • Breno Reis Andrade • Breno Rodriguez • Bruna Romagnollo Gonzales • Bruna W. Murakami • Brunno Dos Santos • Bruno Augusto Bertuga • Bruno Bitencourt Oliveira • Bruno F. Teixeira • Bruno Henrique Da Cunha De Lucca • Bruno Rodrigues • Bruno Serejo • Bruno Vignoli • Burgo • Caio André Rodrigues • Caio Maida • Caio Mendes • Caio Nunes • Caio Paixão • Caio Santana • Caio Silva Santana • Caíque "Roxxxal" Martins de Santana • Calebe Eler • Calvin Semião Domingues • Carlos Alberto Schwarzer Junior • Carlos Batista • Carlos Eduardo Ciardi Barbosa • Carlos Eduardo Toledo • Carlos Giovane Haefliger • Carlos Roberto Da Silva • César Alencar Machado Leal • Cesar Garrido Aguiar • Cesar Martins • Cj Saguini • Claudio, Loko • Cleiton "Dr Marinheiro" Gimenes Peres • Cleiton "DR Marinheiro" Gimenes Peres • Cristian Dos Santos • Cristian Grou Ciprovac Drovas • Cristopher Roos • Daflon Corp • Daniel "Asrallan" Portela • Daniel Andrade Miranda • Daniel Bezerra De Castro • Daniel Bischoff • Daniel Chagas • Daniel De Castro Ribeiro • Daniel De Salles Flores Garcia Ferraz • Daniel Doria • Daniel Duran Galembeck Da Silva • Daniel Gomes Amorim • Daniel Marques Dinis Soares • Daniel Nogueira • Daniel Oliveira • Daniel Ribeiro Molinari Mello • Daniel Saraiva De Souza • Daniel Vasconcelos Prado • Danilo Hermano • Danilo Martins • Danilo Rego • Danilo Sampaio • Danton Lima • Davi de Lima Cecilio • David Offrede • David Silva • Davidson Guilherme Goncalves dos Santos Borba • Débora Borges • Débora Mazetto • Deives Junior • Deivis Pereira • Denner Vasconcelos • Detoner • Diego Adão Fanti Silva • Diego Araujo Silva • Diego C. De Souza • Diego Caravana Mangini • Diego Carrijo • Diego De Souza Medeiros • Diego Frederico Rangel

Pereira • Diego M Matielo • Diego Mascarenhas • Diego Rebouças • Diego Silva Drumond • Diogo Boccardi • Diogo Weffort de Oliveira Rossato • Dojuan • Douglas A Boldrini • Douglas Lopes Soares • Dyego Assis • Eder Cruz Barbosa • Eder Lage • Éderson Fernandes • Edson "Inaudax" Junior • Edson Malagodi Takei • Edson Toledo • Eduardo Cintra • Eduardo de Lucas Cavalcante Enes • Eduardo De Souza Mascarenhas • Eduardo Gabriel Sebastiany • Eduardo Lucas Freitas Do Amaral • Eduardo Lucio Paschoalino • Eduardo Pontes • Eduardo Saraiva Guerra Lopes • Eduardo Veiga • Eli Rodrigues Oliveira • Elián Roventini • Elivaldo Sapucaia • Elton Hermann • Elvys Benayon • Emerson Cabral • Emerson Sevilha • Emmanuel Alves De Oliveira • Emmanuel Ulisses Barbosa Dos Santos • Endrik Ravell Souza da Silva • Enrico Ferreira • Enzo Chimenti • Enzo Maués Venturieri • Enzo Rigonatti • Eric Gustavo Bale Marie Sara Nishimura Vini Amanda Elias • Eric Gutiérrez • Eric José Anceschi Nayder • Eric Veselic Matarucco • Estevão Costa Braz • Everton Luis Cordova Carnelosso • Ewerton De Lima • Fabiano Francisco Da Silva • Fábio Luís Paiva Vianna • Fabio Pezzuto Pereira • Fabio Regis • Felipe "Grimmnir" Brito • Felipe Barros Dantas • Felipe Benevides • Felipe Da Silva • Felipe Dirceu dos Santos • Felipe Do E. Santo • Felipe Farias • Felipe José De Carvalho Alves • Felipe Lira Fernandes • Felipe Maia Ribeiro Da Silva • Felipe Marinho Da Rocha • Felipe Queiroz • Felipe Soares Da Costa • Felipe Theil • Felipe Tomas • Fernando Cardoso • Fernando Henrique Santos Dygas • Fernando Lourenço Dutra • Fernando Maciel Lopes Gusmão • Fernando Wecker • Filipe Barreto Gonçalves • Filipe W Santos • Flavio Junio Martins Da Silva • Francion Claudino Busana • Francisco Everson Sousa Leite • Frederico José Ribeiro França • Gabriel Alvarenga Da Fonseca • Gabriel Azenha Fachim • Gabriel Caldieraro Lencina • Gabriel Cerqueira Gonçalves • Gabriel Custodio • Gabriel Da Rosa Hentschke • Gabriel De Assis Fernandes • Gabriel De Oliveira Silva • Gabriel Dos Santos Barbosa • Gabriel Jurado De Oliveira • Gabriel Lima • Gabriel Madeira Pessoa • Gabriel Mancini Da Silva Peres Dutra • Gabriel Mascarenhas De Souza • Gabriel Olivieri • Gabriel Ribello • Gabriel Siqueira • Gabriel Soares Machado • Gabriel Souza Marques • Gabriel Teixeira • Gabriel Tobias Ruano • Gabriel Zomer Zultanski • Gaio Uchôa Ney • Gian Lucas Nucci • Gilberto Ramos Candido Da Silva • Gilmar Alves Bernardes Júnior • Giovanni Fadiga Nogueira De Souza • Giulia Neves • Giuliano Tamarozi • Glauber Rocha • Glauco Schmitt • Grupo 13eh20 • Gualinix • Guilherme Albanez • Guilherme Ferreira de Siqueira • Guilherme Gil Bontempo • Guilherme Luiz De Marchi • Guilherme Morais • Guilherme Nunes Tolotti • Guilherme Paier • Guilherme Raposo • Guilherme Souza • Guilherme Stopassola Thiele • Guilherme Trintinalha Corrêa - Kainsallas • Guilherme Tsuguio Tanaka • Guilherme Vergani Albani • Gustavo Cesário • Gustavo Fernando Ribeiro Teófilo • Gustavo Gomes De Souza • Gustavo Guaragni • Gustavo Henrique Barbosa Fernandes • Gustavo Henrique Manarin • Gustavo Monte • Gustavo Monti Paiva • Gustavo Pelecisse • Gustavo Serafim Teixeira • Gustavo Vilella Whately • Héder Rebouças • Heline Willian • Hélio Dos Santos Filho • Henrique Carvalho Gomes • Henrique Dalla Cort • Henrique M. Castro • Henrique Matos • Heryk Barros • Hess Grigorowitschs • Huggo Henrique • Hugo Cesar • Hugo Da Silva Gonçalves • Hugo Oredes Agapito • Humberto Reis • Iago Giglio • Ícaro Silva Ferreira De Santana • Igor Alves Dos Santos • Igor Henrique Espindola • Igor Katzer De Sa • Igor Luiz Mantovani Rigotto • Igor Silva • Igor Vieira Chacon • Ihan Belmonte Bender • Imperador Rei Saruê • Isaac Oliveira • Isac Batista Guilherme • Iuri Santos • Ivan Araújo • Ivo Iso • Jamerson Da Silva • Jarbas Trindade • Jardel Pontes • Jean Carlo De Oliveira Lopes • Jean Virginio • Jedeerson Nicacio Da Silva • Jeferson Vicentini Freire • Jersey Oliveira De Albuquerque • Jéssica Larissa • Jhonatam Fernandes Golim • João "Flamereaper" Breder • Joao Brito • João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha • João Marcos Nocelli De Barros • João Paulo Maia • João Paulo Naldi • João Victor Adais Martins de Souza • João Victor Lessa Nunes • Jocemiro Abreu • Johann Pinheiro Pires • Johnny Jesus Azevedo • Jonatas Monteiro Fernandes • Jonathan A. M. Sidoski • Jonathan Da Silva Bandeira • Jonathan Ozelame De Mello • Jonathan Tiago Santos Cezario • Jordy Alcides da Silva • Jorge Afonso Pereira Simões • Jorge Alberto Mota Neves • Jorge Botelho • Jorge Brock • Jorge Henrique Rocha Lima • José “Harkyon Rhox” Andrade • José Antonio Teodoro Borsato • José Enio Benício De Paiva • José Moacir De Carvalho Araújo Júnior • José Nélio Izidoro Boscolo • José Otávio Santos De Almeida Braga • Jp • Juan Davi • Juan De Paula • Juliano Schmitt De Andrade • Júlio Centurion Hilst • Julio Cesar Da Silva Berbeth • Julio Cesar Vieira • Julio Porto • Kadson • Kaik D.Eufrasio • Kaleo Vitorino Wagatsuma • Kauan Com K • Kaue Melo Goes • Kawai Henrique Peixoto • Kellisson Felipe Silva Freire • Kkekev • Klauss Vinicius Oliveira • Kleiton Pithon • Kross, de Nova Ghondriann • Laisa Branquinho Duarte De Almeida • Lara Antunes • Lara Turetta Pompei • Lauro Souza • Leandro F. Sampaio • Leandro Henrique De Castro Oliveira • Leandro Seabra • Leandro Ygor • Lela Murtok • Leonardo "Ahnão" Domingues • Leonardo Alves De Lima • Leonardo Cerbarro • Leonardo Coutinho • Leonardo Lima • Leonardo Marengoni • Leonardo Mendes Bastos • Leonardo Yan Corrêa Cordeiro • Levis Nunes • Lucas Anselmo Dantas • Lucas Antoneli Lima • Lucas Benedito Rodrigues • Lucas Costa Cunha • Lucas Dalla Bernardina Garcia • Lucas Dos Santos Wahl • Lucas Estoller Da Silva • Lucas Fernandes • Lucas Finezi Verenguer • Lucas Gabriel Cardoso Alves • Lucas Galvao Ahid • Lucas Henrique Muniz • Lucas Lauri • Lucas Malucas • Lucas Maropo Rodrigues • Lucas Matias Guimarães • Lucas Oliveira • Lucas Porto Lopes • Lucas Ritter • Lucas Travessin De Sá • Lucas Trigueiro Santana • Lucas Zorzo • Lucashmds • Lucca Kauffmann Morandini • Lúcio Joaquim Maia • Lucio Pedro Limonta • Luigi Gomes • Luis Gu • Luiz Calmon Neto • Luiz Fernando Freitas Ramos • Luiz Guilherme Da Fonseca Dias • Luiz Henrique Gomes Costa • Luiz Mario Chaves De Sousa • Luiz Otávio Alves De Gouvêa • Lukas "Bafo Selvagem" Wyllis • Maicedo e Os Maitardes • Manoel Pedreira Lobo • Marcelo Antonio Pereira Marcolino • Marcelo Vilela De Morais • Marco Túlio Marra Machado • Marcos Adriano • Marcos Alves Gonçalves Junior • Marcos Neiva • Marcus Rocher • Marcus Vinicius De Oliveira Faria • Marcus Vinicius Rodrigues De Oliveira • Marina Gonçalves • Mário Henrique De Araújo Vieira • Martina Coutinho Rodrigues Sales De Vasconcelos • Marvin Sanicius • Mateus Alves Dos Santos • Mateus De Oliveira Lopes • Mateus Ferreira • Mateus Porto Calson • Matheus Alves • Matheus Araujo De Carvalho • Matheus Augusto Simão Cezar • Matheus Back • Matheus Borges Ziderich • Matheus Canetti • Matheus De Andrade Carvalho • Matheus De Casaes Dos Passos • Matheus Dos Santos Garcia • Matheus Duque • Matheus Eccel • Matheus Fernandes • Matheus Prado • Matheus Victor Santos Soares • Matheus Vinicius Da Luz Pontes • Mauricio Paces Vicente • Mauricio Perez • Maurílio Bonora Jr. • Mauro Vinicius Dutra Tercino • Mellona • Messyo Sousa Brito • Mestre Careca • Mika de Campos Camargo • Mikael Augusto Lopes • Mikhail R. Gadelha • Mitchel Hajime Martins Miyashiro • Moises P. Xavier • Monique Azevedo da Silva • Murilo Augusto Figueiredo Silva • Murilo da Silva Milani • Murilo de Assis Mendes • Murilo Fischer • Murilo Reimann Ardenghi • Natan Jonas • Nathan Bisoto Varago • Nathan Borges Goncalves • Ni Nadler • Nicolas de Almeida Martins • Nicolas De Paula • Nicollas Baltar • Oblitae • Oscar Othon Wanderley De Siqueira Lima • Osvaldo Moreira Júnior • Otto Menegasso Pires • Pablo Alves • Pablo H De S Nilo • Patric Tavares Triches • Patrick • Patrick Carvalho Pedro • Patrick Max Santos Cabral • Paulo Angelo Dias Barbosa • Paulo Antonio Fortunato De Campos Junior • Paulo Bittencourt • Paulo César Nunes Mindicello • Paulo Drancir • Paulo Halliwell • Paulo Henrique • Paulo Ramon Nogueira De Freitas • Pedrão_Pantera e Zoel • Pedro Benitah Vieira Sanchez de Melo • Pedro Benitah Vieira Sanchez de Melo • Pedro Cardoso • Pedro Fortini • Pedro Henrique Baldansa De Albuquerque • Pedro Henrique Barbosa Duarte Pinto De Lima • Pedro Henrique Carnelli Pratti • Pedro Lima Ladeira • Pedro Marcena • Pedro Olivotti • Pedro Vieira Junior • Pedro Vinícius Lima Dos Santos • Pedro Wilson Pereira Neto • Perceu Gonçalves Bertoletti • Péricles Vianna Migliorini • Philippe Dunder Pittigliani Magnus • Phobia • Pietro Vicari • Piter Punk • Rafa Juri Barbosa • Rafael Brunhara • Rafael Dos Reis De Souza • Rafael Ishibashi • Rafael Martins • Rafael Nunes • Rafael Paczko Bozko Bradasch • Rafael Ribeiro • Rafael Romero Vasquez • Rafael Sangoi • Rafael Souza E Silva Duarte • Rafael Thomaz • Ramificando Editorial • Ramon e Lia • Raphael Carmo • Raphael Correa • Raphael Levy Lima • Raul Flávio D'Elia Barbosa • Reinaldo Mira De Amorim • Remerson Junior Santiago Da Silva Stoffel • Renan Daniel Völz • Renan Lamartine • Renan Queiroz • Renata Gilaberte • Renato Eidi Baba • Renato Gomes F Silva • René Da Silva Moreira • Rhawana Kerkhoven • Ricardo Bueno • Ricardo Dos Santos Domingues • Ricardo Guilherme Eid • Ricardo Severo De Freitas • Ricardo T. Mendes • Robby Will • Roberto Taufenbach Neto • Robson S. Costa • Rodolfo Rotermel Stodieck • Rodrigo D. Gimenez • Rodrigo De Salles Santana • Rodrigo Denicol • Rodrigo Keiji • Rodrigo Marques • Rodrigo Mendes Cruz • Rodrigo Morganti • Rodrigo Pereira Bettega • Rogerio Girasol • Rogério Matheus Grillo • Romullo Assis Dos Santos • Rubem Filho • Rullyans Souza • S Jackson M L • Sammy Junior • Samuel Alves • Samuel André Prudente • Samuel Antônio Almeida De Souza • Samuel Oliveira De Azevedo • Samuel Walber • Sávio Souza • Silas Prata • Sir Celtz Valmont • Skniel Rpg • Sophia Oliveira De Castro • Sorobin Atormentado • Suelder Oliveira • Thaylan Casimiro • Thiago Alves • Thiago Gomes Miranda • Thiago Gounford • Thiago Lima • Thiago Machado • Thiago Rosa Paraiso • Thiago Tavares • Thierre De Siqueira Cardinelli • Thomas Bueno • Tiago Carvalho Oaks • Tiago Figueiredo Soares • Tiago Oriebir • Tião Luna • Tito Lívio Loureiro Ferreira Souza • Trevozu • Tulio Raimundo Pires • Vernon Araujo • Vicente Batista • Victor Blas Sapateiro Peña • Víctor Duplat Tigre • Victor Emanuel Gonçalves • Victor Evangelista • Victor Ferreira • Victor Hermano • Victor Hugo Antunes • Victor Leal • Victor Rihan Mendes • Victor T Melo • Vini Gomes • Vinícius Costa Barros • Vinicius De Aquino Calheiros • Vinicius Gomes De Oliveira • Vinícius Gonçalves Dos Santos • Vinicius Hernandes • Vinicius Kremer Santos • Vinicius Linhares Lunguinho • Vinicius Lopes • Vinicius Rodrigues • Vito Magarão • Vitor Davis • Vitor De Bastos Navarausckas • Vitor Galhardo • Vitor Garcia • Vitor Lanius Martins • Vítor Luís Do Prado Marmirolli • Vitor Mendes Demarchi • Vitor Menezes • Vitor Montenegro • Vitor Nishimura • Vitor S. Dieter • Vladimir Vitória Barlon • Wago Azambuja • Waldemar Marquart Neto • Walter Dalla Torre Neto • Wasghinton Lucas Vieira Ferreira • Welington Haas Hein • Welington Simões Junior • Welton Beck Guadagnin • Wesley Albuquerque Maranhão • Willian Walter De Sá Arruda • Wying Yang • Yago Cardoso Garcia Silvestre • Yago Ribeiro • Yan • Yuri Bitencourt • Yuri Lima • Yuri Porto • Yurinits Tá Tomando Um Danonão • Zeca Machado.

NÍVEL 5



::: Dehom ::: • Abraão Maciel Neto • Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki • Affonso Miguel Heinen Neto • Agamenon Lapa • Alan Santos • Alcyr Barbin Neto • Aleksander Sanandres • Alex Pongitori Silveira • Alexandre Apolinário De Souza Batista • Alexandre Galhardi • Alexandre Petean Arena • Alexandre Vieira Alves • Alice Olivan • Alice Tzo • Aline Ferraz Da Silva • Allan Adann Caires Marcelino Da Silva • Allan Collier • Allisson Oliveira • Aluísio Henrique Pontes Góes Nogueira • Alysson Gustavo S. Martins • Ananias • Andre Alves Soares • André Centeno De Oliveira • André Luiz Garcelli • André Luiz Gomes Theixeira • André Mendo • Angelo Rezende • Antônio Caixeiro • Antônio Gabriel Lage Galdino • Antonio Márcio Pereira • Antonio Pedro Costa Oliveira Pretti Espindula • Antônio Ricart Jacinto de Oliveira Medeiros • Ariane Thiele • Arthur S. Barbosa • Arthur Zago • Augusto De Moraes Nobre • Beatriz Vieira Spessotto • Bernardo Severo Da Silveira • Brás Cubas • Brenno Baptista Ottoni • Breno Leiriao • Breno Portella De Andrade Bohry • Breno Vieira Trovão • Brunno Madruga Fidalgo Brigido • Bruno Barcellos Mazzardo • Bruno Cesar Alves De Freitas Ferreira Mendes • Bruno Emanuel Alcântara De Souza • Bruno Emerson Furtado • Bruno Marchi • Bruno Moll do Nascimento • Bruno Rafael • Bruno Santarosa De Souza • Bryan Tiete Tanoue • Caio Caldeira • Cami Toshirou • Camila Gamino Da Costa • Carlos Alberto Xavier Gonçalves • Carlos Eduardo Pereira Santana • Carlos Gabriel Cohen Da Cruz • Carlos Henrique Lima Maciel • Cauã Martins • Célio Júnior • Christian Meinecke Gross • Cirilo Brancaleone • Claus Tessmann • Colemar Ferreira • Cristiano Furuhashi • Daniel Braga • Daniel L Scolaro • Daniel Luis Junckes • Daniel Monteiro • Danillo Buhrer • Danilo Amancio • Danilo Rafael Franco De Camargo Zigrossi • Darlan Fabricio Silva Santos • Dartagnan Flexa Quadros Nogueira • Davi Dias Carneiro • Davi Mascote Domingues • David Walter Santos Barros • Daviz0Rd • Daya Christofoli • Deillyan Frez • Denis Carvalho • Denis Steffen • Diego "Wolf Fivousix" Francisco • Diego Andre Mueler • Diego Barba • Diego Cunha • Diego Torralbo • Dionisyo Smith De Oliveira • Doc • Douglas Dias • Douglas Inacio Patricio • Douglas Santos De Abreu • Eddie Junior • Eddu Fuganholi • Edelcio Marcondes Caputo Junior • Edgar Cutar Junior • Edson Neves Da Silva • Eduardo Cronemberger • Eduardo Henrique Claro Nunes • Eduardo Sete • Eduardo Tavares Machado • Elias Simões De Souza Van Do Rosário Ferreira • Emannuel Renan Tenório Calado Pereira • Emanoela Amancio • Emerson Albino De Freitas Souza • Emerson Junior • Enio Mielly Morais Maximo • Erick "Nick" Hora • Ernesto Walthart-Foz • Euclides Colaço • Everton Nascimento Santos • Fabiano Fernandes dos Santos • Fábio Abrão Luca • Fabio Soares Costa • Felipe Amalfi • Felipe Augusto Garcia De Souza • Felipe Fukumoto • Felipe Gante • Felipe Honda • Felipe Leandro • Felipe Malandrin • Felipe Mateus Fritsch Bazzotti • Felipe Molina Garcia • Felipe Pizzatto Casteller • Felipe Ramos • Felipe Simões De Almeida • Felipe Toshio • Fellipe Felcom • Fernanda Rocha • Fernando Augusto Iwata Yamamoto • Fernando Francisco • Filipe Roberto Brito Souza • Flavio Lee • Francisco Cabral • Franz Pietz • Fundação Gael • Gabriel Abreu • Gabriel Alves Do Rêgo • Gabriel Azevedo Sales • Gabriel Brandão De Oliveira • Gabriel Carrusca • Gabriel Dias Bastos • Gabriel Fonseca Avellar De Lemos • Gabriel Gomes Silveira • Gabriel Molina • Gabriel Novaes • Gabriel Oliveira • Gabriel Portugal Guadelupe Dos Santos • Gabriel Santos • Gabriel Vinicius Trindade Santos • George Carlos Gonçalves Da Silva • Giovanni Ernesto • Glauber Hideshima • Guilherme Costa Nascimento • Guilherme de Lima Simões • Guilherme Feitosa • Guilherme Lacombe Oliva da Fonseca • Guilherme Martins Alves • Guilherme Pereira Finamor • Gustavo Almeida Agibert • Gustavo Ceragioli • Gustavo Dos Santos Magnanini • Gustavo Henrique Ferreira Chagas • Gustavo Rocha Sanchez • Heitor De Sá Alencar E Moraes • Helder Renan Gonçalves Neiva • Henrique Gustavo Oliveira • Hudson Borges Guimarães • Hudson Lopes Magalhães • Hugo Santana • Igor Gustavo • Iman Griebeler Pinto • Isaias Balbino Sanches Junior • Italo Braga • Italo Marinho • Iury Gonçalves • Ivens Bruno Sampaio Dos Santos • Ivo Ferreira Villa • Jean Carlos Izepon • Jilocunhaa • João Ciocca • João Guilherme De Oliveira Lima • João Lucas Ferreira Da Silva • João Marcos Vasconcelos • João Paulo De Sousa Pereira • João Paulo Mendes Antenor • João Victor Mrad de Almeida • Jonatan Griebeler Lemos • Jonathan Fried • Jordan Moura • Jorge Rodrigues • José Romildo Vicentini Junior • Juan Campos Barezzi • Juan Sebastian Loitey Ferreira • Julia Farias Da Rocha • Juliano Domingues • Juliano Zachias • Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo • Júlio Gasiglia Serradas • Karina Letícia Silva Figueiredo • Kaue Silva • Keyler Queiroz Cardoso • Leandro De Souza Cordeiro • Leonardo Batagin Alves Dos Santos • Leonardo Cibulski • Leonardo Donatoni Pereira • Leonardo Klotz Luz • Leonardo Silva Cintra • Leonardo Thoms Neves • Levi Bayde Ribeiro • Lorenzo Dombrovski Dos Santos • Luan Leal Oliveira • Lucas "Havoc" Suzigan Nachtigall • Lucas Alberti Fernandes • Lucas Amoêdo • Lucas Bechelli Dos Santos • Lucas Bertocchi • Lucas De Oliveira Galdino • Lucas Fernando • Lucas Fritzen Pereira • Lucas Izumi De Oliveira • Lucas Maia • Lucas Marques De Oliveira • Lucas Menezes Dos Santos • Lucas Toscano Landgraf • Lucas Varela • Lucian "Ks" Bernardo Ulian • Luciano Oliveira Dias • Luciano Portella Rodovalho • Lúcio Henrique De Oliveira • Luis Augusto Coelhão • Luis Felipe Alves • Luís Pedro Stauffer • Luiz Augusto Monteiro Santiago • Luiz Frederico Jr. • Luiz Henrique Carvalho Da Silva • Luiz Marcelo Fain • Luiz Mauro Maciel • Maicol D. S. Solera • Maiquel Luis Pruinelli • Manoel Luis Aguilar Rocha • Marcel Ribeiro Dantas • Marcelo Augusto De Morais Santana • Marcelo Hakkai Gomes • Marcio Kenji Ogino • Marco Antonio Acosta • Marco Antonio Da Costa • Marco Aurélio Menezes De Assis • Marco Jardim • Marcos De Paula Gonçalves • Marcos Lima • Marcos Vinícius Mateus • Marcus Andrade • Marina Borges De Figueiredo • Mário Ferrari Neto • Mário Ferrari Nulle • Mário Tatsuo Makita • Massieu • Mateus Carmona Maciel • Mateus Duarte Bonfim • Mateus Fernandes Geremias • Mateus Turíbio de Moura • Matheus Alves Bueno • Matheus Andrello • Matheus Casa Nova • Matheus de Alcântara Mota • Matheus De Oliveira Costa • Matheus Henrique Pedroso Menegol • Matheus Hrymalak • Matheus João Ali • Matheus Rosa • Maurício Carneiro • Mauricio Foster Rodrigues • Mauro Juliani Junior • Michel Medeiros De Souza • Miguel Wojtysiak Benevenga • Moises Roberto De Araujo Mota • Murilo D. Andrade • Nat Molero • Neimar Alves • Norberto Luiz P. de Carvalho Júnior • Osmar Rinco Junior • Pablo Garcia • Pablo Urpia • Patrick Ladislaudasilva • Paulo "Drakulya" Rezende • Paulo A Crestani • Paulo Emilio Mendes Rodrigues Neto • Paulo Henrique Guimarães Melquiades • Paulo Junior • Paulo Pacheco • Paulo Vinicius • Peco Caballero • Pedro Aurélio Pinheiro Da Silva • Pedro Brandão • Pedro Geron • Pedro Grandchamp Neto • Pedro Henrique Leal De Araújo • Pedro Henrique Matos • Pedro Henrique Palma Ramos • Pedro Humber • Pedro Luís Ferronato Barreto • Pedro Meneses • Pedro Moi • Pedro Oliveira Torres De Andrade • Pedro Quintanilha • Pedro Vergara Rocha • Pedro Víctor Santos • Pedro Vitor Schumacher • Pietro Camilo Martins • Pietro Michel Do Nascimento Amaral • Preguinho Esteves • Rafael Anunciação • Rafael Beserra Landim • Rafael Da Silva De Oliveira • Rafael Gomes Carvalho • Rafael Ishikawa • Rafael Lobo • Rafael Silva Lohmann • Rafael Ujimori • Ramon De Almeida • Ramon Pignaton • Ramon Rebelo • Rapfaria • Raphael Nogueira Protásio • Reinam Ool • Renan Lima • Renan Rodrigues Cação • Renan Santos Lopes • Renato Fona • Retro Level • Ricardo César Ribeiro Dos Santos • Ricardo Link Botan • Richard Aguiar Bueno • Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho • Roberto Moure • Roberto Tadashi Wakita Soares • Roberto Vieira Machado Júnior • Rodolfo Xavier • Rodrigo Nunes Dos Santos • Rogério Augusto Chirieleison • Rogério Barcellos (Rogerinho) • Rogério Costa De Oliveira Junior • Romulo Cabral Santos • Ronald Guerra • Ronald Rios Rocha • Ronald Santos Gois Da Silva • Ronaldo Mendes Salles • Ruan Mendonça • Ruan Silva Ferreira • Salomon Orem Climaco Da Cunha • Samuel Wachholz • Sandro Azevedo • Saulo Brito • Sebastian Dantas • Sérgio Dalbon • Sergio Lúcio Lopes Duarte • Shadu • Tácio Schaeppi De Lima E Silva • Tales Miller Probst Novacoski • Tárik Salgado Raydan • Tassio Biasi • Thales A Ribeiro • Thales Bitencourt • Thalles Rezende • Thaynah Silva • Theógenes Sousa Rocha De Oliveira • Thiago Almeida • Thiago Augusto Zanellato Dos Santos • Thiago Bernardi Ribeiro • Thiago Carvalho Dias • Thiago De Souza Oliveira • Thiago Gabriel • Thiago Matheus Carli Do Espirito Santo • Thiago Nobre Costa • Thiago Trot • Thomas Ferreira Cardim • Thomaz Kissler • Thomellur • Thyago Welligton Cunha Gomes • Tiago Cardoso De Sá Marques • Tiago Pedrosa • Tiago Santa Maria Rodrigues Marto • Tiago Sarmento Franco Araujo • Tiago Valença Leite • Valberto Silva • Valdir Camargo Junior • Veredian • Victor Avner • Victor Gualtiero • Victor Henrique Santos Rocha • Victor Hugo De Paiva • Victor Lucky • Victor Pires Mendonça • Vinicius De Lima Nascimento • Vinícius Gomes De Oliveira Miiller • Vinícius Lima Silva • Vinícius Roviello • Vinicius Soares Lima • Vinicius Souza • Vinicius Struginski Pereira • Vitor Dos Santos Ribeiro • Vitor Faccio • Vitor Gabriel - Iortv • Vitor Gimenes Victoria • Vitor Lamartine • Walter Soprani Júnior • Whindson Senna da Silva • William Henrique Peres • Willian D. Santos • Yerot Enoc Espoz Orellana • Yuri Alessandro Martins • Yuri Eloi • Zenilton Junior.

A lição não acabou, estudante.

Ela nunca acabará, na verdade. Porque os deuses menores de Arton são incontáveis e imprevisíveis. A qualquer momento um deles pode ascender, outro pode ser esquecido.

Suas trajetórias podem ser rápidas, suas histórias podem ser curtas, sua influência pode ser minúscula. Eles são pequenos, sim, comparados às divindades do Panteão.

Mas estão aqui.

Deuses menores são como nós, estudante.

Talvez, dedicando nossa fé a um deles, estejamos adorando a fagulha divina que existe em cada artoniano.

ALGUNS GUIAM. OUTROS TESTAM. TODOS EXIGEM FÉ.

Arton é uma terra abençoada — e amaldiçoada — por deuses. Seus milagres moldam o destino, suas vontades movem impérios. Mas nem todas as divindades pertencem ao Panteão. Neste mundo em que a crença tem poder, qualquer mortal pode se tornar um deus menor. Mais do que isso: animais, objetos, entidades místicas e até conceitos são adorados como deuses. Menos poderosos, mas mais próximos de seus fiéis, deuses menores são a manifestação do divino na terra.

O Guia de Deuses Menores traz dezenas de novos deuses, alguns pouco mais que mortais, outros partes fundamentais da Criação, que são adorados pelos artonianos. Apresenta divindades vistas em romances, HQs, *streams* e suplementos de *Tormenta*, com histórico, personalidade e regras para que os personagens jogadores possam ser seus devotos.

Este livro contém:

• 60 novos deuses menores, com crenças e objetivos, símbolo sagrado e Obrigações & Restrições, incluindo divindades que podem ter seus próprios paladinos.

• Novos poderes concedidos exclusivos.

• Dicas para que personagens tragam deuses menores mortos de volta — ou assumam seu lugar.

Descubra o poder dos deuses que caminham entre os mortais... E torne-se seu campeão!

TORMENTA

JAMBÔ

14

jamboeditora.com.br

9 786583 375971